

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKÉMON

**¡Gratis!**

**¡ÚLTIMA  
ENTREGA!!**



**GUÍA POKÉMON COLOSSEUM**  
¡Termina de una vez con  
todos los rivales de los  
coliseos Aura y Colossal!

# REVISTA **Pokémon**™



**Nº 53**

Por los expertos de

**Nintendo**  
Acción

**MANUAL DE ESTRATEGIA  
PARA ENTRENADORES**

# POKÉMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA



**[1ª]**  
ENTREGA

- Recorre Kanto PASO A PASO
- CAPTURA tus primeros Pokémon
- MAPAS de todos los pueblos y rutas

¡¡Regalamos 25 radios portátiles, relojes, porta CD's...!!



REVISTA OFICIAL



# Pokémon



## Pokémanía

3

Seguro que te alegras como un niño con Pokémon nuevos. Y es que eso es lo que se avecina, una remesa de títulos Pokémon para la flamante Nintendo DS. Y si aún no has conseguido hacerte con Colosseum, es el momento ideal.



## Pokémon Rojo y Verde

6

¿Todavía andamos encallados, atorados, parados o bloqueados con el cartucho de Rojo Fuego o Verde Hoja? Bueno, bueno, quizá te venga bien leer estas 8 páginas de guía para poder continuar tu aventura.



## Colosseum, la batalla

14

Vengam que ya solo falta leerte cómo encarar los dos últimos coliseos en modo individual y dobles... ¡y podrás presumir de ser un maestro de Pokémon Colosseum!



## Posters

17

Gardevoir y Sunskirt son los dos "elegidos" de nuestro póster mensual. Si aún no has terminado de empapelar tu habitación, estamos seguros de que ya va faltando poco, poquito.



## Zona Pokémon

34

Este mes tenemos sólo dos paginitas con vuestros dibujos. ¡Pero qué dibujos, oye! De todas formas, si este mes no ves tu obra de arte, no te preocupes que seguro que aparece en las próximas Zonas Pokémon.



## QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKÉMON

■ **Director:** Juan Carlos García Díaz • **Directora de Arte:** Susana Lurguie • **Redactor Jefe:** Javier Domínguez

• **Maquetación:** Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela • **Secretarías de Redacción:** Ana Torremocha, M<sup>a</sup> Jesús Arcones • **Colaboradores:** Juan Carlos Herranz

■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

• **Directora General:** Mamen Perera • **Director de Publicaciones de Videojuegos:** Amalio Gómez • **Subdirector General Económico-Financiero:** José Aristondo

• **Director de Producción:** Julio Iglesias • **Jefa de Distribución y Suscripciones:** Virginia Cabezón • **Coordinación de Producción:** Miguel Vigil • **Departamento de Sistemas:** Javier del Val

■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** • **Director de Ventas:** José E. Collino • **Directora de Publicidad:** Mónica Marín • **Jefes de Publicidad:** Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

• **Coordinación de Publicidad:** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid • Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448

• **nintendoaccion@hobbypress.es** ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** España. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530

■ **Transporte:** BOYACA • Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

• Depósito Legal: M-36689-1992 • © 1993 Nintendo. All Rights Reserved.



## ¡¡POKÉMON DARÁ EL GRAN SALTO!!

# Tres nuevos juegos de Pokémon confirmados para Nintendo DS

Nintendo anuncia el lanzamiento del primer Pokémon para DS, Pokémon Dash!, y además confirma que la saga tendrá continuidad en esta consola con la llegada de Diamond y Pearl (Diamante y Perla).

La nueva generación Pokémon nacerá en DS. Sí, sí, los sucesores de los bestsellers Rubí y Zafiro se jugarán en la nueva portátil de Nintendo. Así lo ha contado el presidente de Creatures Inc. en la revista japonesa Famitsu, que no ha estado tímido a la hora de dar los nombres de las nuevas ediciones. Se llamarán **Perla** y **Diamante**. Y estamos seguros de que se bastarán y sobrarán para atraer una legión de fans a la nueva consola.

### Más Pokémon en el horizonte

Eso es lo que nos deparará el futuro más lejano, pero no olvidéis que el primero para DS está al caer. **Pokémon Dash!** no será la típica aventura. Esta



Pokémon Dash! ya es casi una realidad. Estas son las primeras pantallas del juego, que consistirá en ganar carreras usando la pantalla táctil y el puntero de Nintendo DS. ¡Estamos deseando verlo en movimiento!

vez nos iremos de carreras, eso sí, con las prestaciones de la DS. Tirando de **pantalla táctil y puntero**, animaremos a nuestro Pikachu a cruzar la meta antes que sus rivales.

Cuanto más rápido manejemos el puntero, más correrá el Pikachu. La acción será en la pantalla inferior, con vista aérea y una serie de flechas que nos ayudarán a llegar al siguiente checkpoint. Por lo que hemos visto, también puede haber carreras de vehículos (hay un globo sospechoso en la pantallas), aunque lo normal será la transmisión a las cuatro patas. Está confirmado que **saldrá junto con la consola en Japón**. Es decir, el 2 de diciembre, en la calle.

### LA GRAN AVENTURA DE PIKACHU

#### ¿Podría haber un cuarto juego en desarrollo?

¡¡Esto sí que es alucinante!! Aunque aún está sin confirmar, un nuevo Pokémon, el cuarto, podría estar en desarrollo para Nintendo DS. Su nombre provisional es **Mysterious Dungeon: Pokémon World -Pikachu's Great Adventure**. Sí, un poco largo, pero habrá que esperar a que Nintendo lo anuncie para ver si varía o no. ¡Aguardamos con impaciencia más detalles sobre él!





## NOTICIAS

Pokémaníacos, estamos de enhorabuena. Nintendo quiere que ampliemos nuestros juegos Pokémon ¡hasta viendo una peli, en el cine! Y eso será bueno, que lo prueba un estudio estadounidense.

### ¡Qué cosas!

#### Descárgate nuevos personajes de cine

¿Tenéis curiosidad por saber para qué cosas servirá la conexión wireless de vuestra DS? Pues mirad lo que ha dicho el jefe de Nintendo Japón, Satoru Iwata: "Nintendo planea ofrecer un nuevo servicio que permitirá a los usuarios acceder a diferentes descargas. Por ejemplo, podremos descargar nuevos personajes de la película Pokémon que se estrena este verano. Sólo hay que llevar la DS al cine con uno de los nuevos juegos Pokémon, y el proceso se realizará de forma automática mientras ves tranquilamente la película". Así que el equipamiento para entrar a ver una peli pronto será: cubo de palomitas, refresco gigante y... ¡DS con juego Pokémon!

#### Lo que dice un estudio científico

#### Pokémon fomenta los valores positivos

Un estudio realizado en Estados Unidos con más de 2100 padres, ha concluido que los juegos Pokémon tienen efectos positivos sobre sus hijos. Estas son las cifras. El 75% de los encuestados opinó que Pokémon ayuda a desarrollar las habilidades estratégicas y a fomentar los valores positivos en los chavales, mientras que cerca del 70% manifestó que el juego aumenta las dotes de memoria y el trabajo en equipo. El 60% dijo que jugar con Pokémon ha aumentado la agilidad mental en sus hijos, además de promover la cooperación con amigos. Así que ya tienes argumentos para contestar a esos que preguntan "¿quieres dejar ya de jugar?".

## SI AÚN NO LO TIENES, ¡A POR ÉL!

# ¡Hazte con Game Cube y Colosseum por sólo 129,99 euros!!

El pak incluye GameCube, tarjeta de memoria 59, mando de control y por supuesto el mejor juego Pokémon de GameCube.

Si aún no tienes GameCube, Nintendo te lo va a poner en bandeja. Desde el 12 de noviembre tienes a tu disposición el pak Colosseum, que además satisfará tus sueños de convertirte en el mejor entrenador. El nuevo pak incluye el juego Pokémon Colosseum, la tarjeta de memoria 59, un mando de control y la GameCube en un estupendo color negro.

**Pokémon Colosseum es uno de los preferidos de la redacción.**

Un juegazo que Nintendo Acción ha puntuado con un merecido 98, en el que vamos a flipar con todas las novedades que nos aguardan. Desde el estilo de los gráficos, diferente y original, hasta las posibilidades de **arrebatar Pokémon a otros entrenadores para luego**



purificarlos. Además, sin él no podrías conseguir a un montón de Pokémon en tu cartucho. Sí, vamos, que nunca tendrás completos tus cartuchos de la edición Rojo Fuego/Verde Hoja

si no conectas tu GBA al Colosseum de GameCube. Una "compra obligada" para todo entrenador que se precie. Imperdonable no tener GameCube y Colosseum.

## PARTICIPA EN ESTA SECCIÓN

Tenemos abiertos cuatro espacios.

- **Pokémon y Pokemout:** lo que está y no está de moda en el universo Pokémon
- **Vota por tu Pokémon favorito:** ¿cuál es el Pokémon que más te mola de todas las ediciones?
- **Vota por tu juego Pokémon favorito:** Dinos qué juego te está flipando más
- **¡Y tú qué opinas!** Nos vendrá bien saber qué opinas de los juegos Pokémon de las novedades de las películas. Dínoslo en una frase y añade tu foto, que la vamos a publicar

¿Cómo participar? A través del correo electrónico. Envía un e-mail a [nintendoaccion@hobbypress.es](mailto:nintendoaccion@hobbypress.es) con el mensaje **OPINA POKÉMON**. En el texto haz referencia a cualquiera de los cuatro espacios (o a todos, por supuesto). ¡Rápido, esperamos tus mensajes!



# CONCURSO

REVISTA OFICIAL



# mayoral

te regalan



**25**  
porta Cd's

**25**  
raquetas  
hinchables



**25**  
Relojes  
despertador



**25**  
juegos para Pc  
"El desafío de Ocelot"



**25**  
radios  
portátiles



## ¿Cómo participar?

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: mayoralnt + tus datos personales**

Ejemplo: mayoralnt francisco ruiz c/lopez villa, 4 2º derecha badajoz

## Bases del concurso

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de diciembre de 2004.



**[1ª]**  
**ENTREGA**

✓ Estrategias para entrenadores ✓ Mapas con

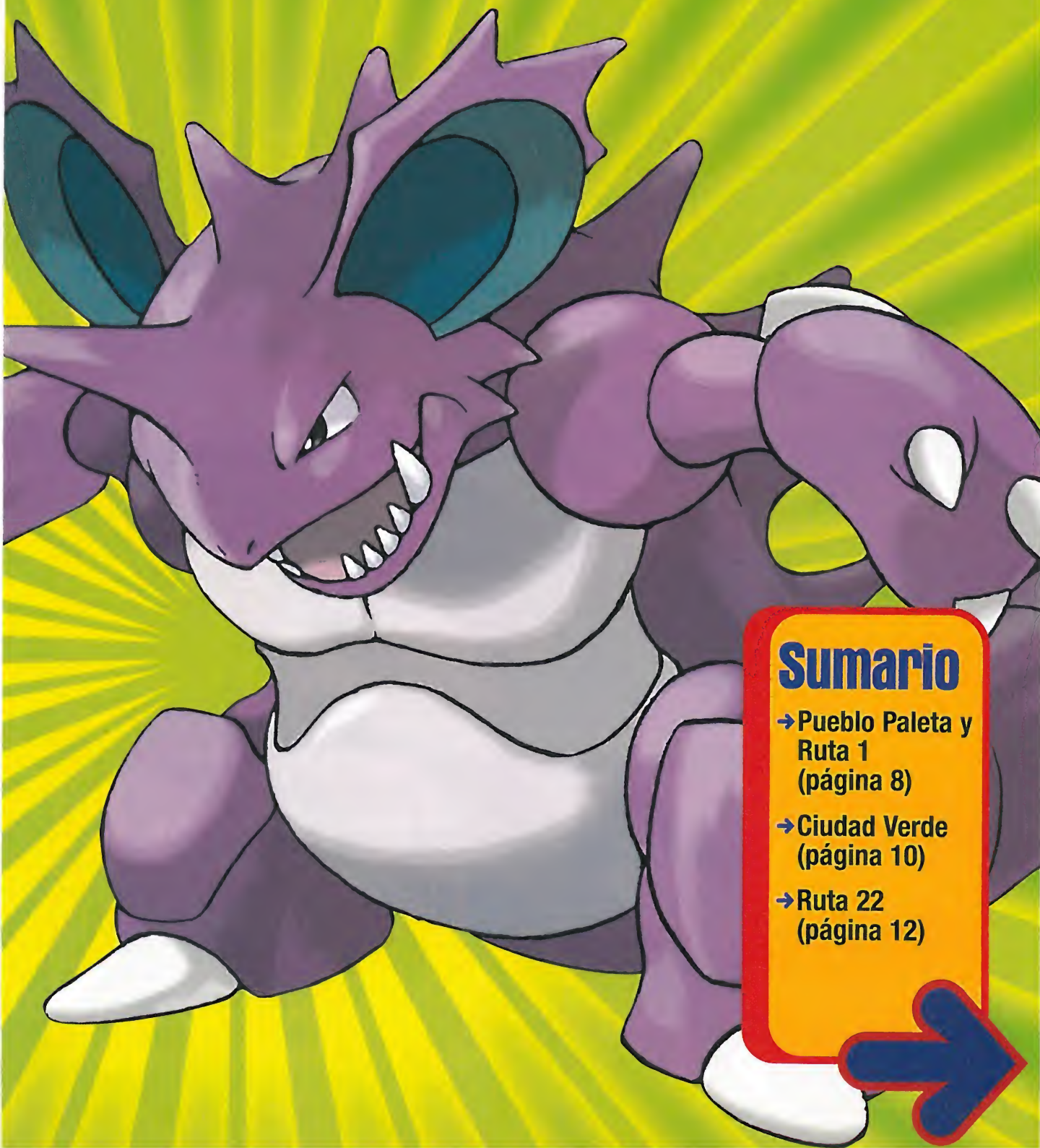
# Guía de Maestros Pokémon Rojo y Verde



¡Por fin, chavales! ¡Ha llegado la hora de meterse en la piel de Ash y convertirse en el mejor entrenador Pokémon del mundo! En esta entrega nos haremos con los primeros Pokémon, conseguiremos la Pokédex y nos convertiremos en unos expertos en lanzamiento de Pokéball. ¡La aventura acaba de comenzar y ya somos imparables!



pletos de cada nivel ☒ ¡Hazte con todos!



## Sumario

- Pueblo Paleta y Ruta 1 (página 8)
- Ciudad Verde (página 10)
- Ruta 22 (página 12)





## Pueblo Paleta y Ruta 1

Pueblo Paleta es un pequeño y pacífico pueblo en el que comienza la aventura. Al principio solo podrás dirigirte al norte, pero en cuanto uno de tus Pokémon aprenda la M0 Surf, tendrás la oportunidad de explorar las aguas que hay al sur.

### 1. HOGAR DULCE HOGAR

No hay ningún lugar como la casa de uno y aunque la abandonarás nada más empezar, recuerda **volver de vez en cuando** para saludar a mamá. Siempre que lo hagas, **te invitará a que te tomes un descanso en la camita** de tu habitación y así **tú y tus Pokémon os recuperaréis** de todas las batallas en las que os hayan dado una palicilla.



### Más tarde

Tras capturar a 60 Pokémon, llevar a Pedrito con su padre en Isla Secunda y hacerte el campeón de la Liga Pokémon, el Prof. Oak actualizará tu Pokédex para que puedas clasificar no solo a los Pokémon de Kanto, sino a todos los Pokémon que existen. A partir de ese momento cuando consultes la Pokédex podrás elegir entre la Pokédex de Kanto y la Pokédex Nacional.

### 2. BUSCANDO AVENTURAS

Cuando salgas de casa, seguro que estás deseoso de buscar mil y una aventuras, así que **dirígete al norte y entra en la Ruta 1**. ¡Vaya! El Prof. Oak te está llamando, parece que salir al mundo sin la protección de un Pokémon puede ser algo realmente peligroso. Acompáñale a su laboratorio y... ¡ha llegado la hora de elegir a tu primer compañero de viaje!

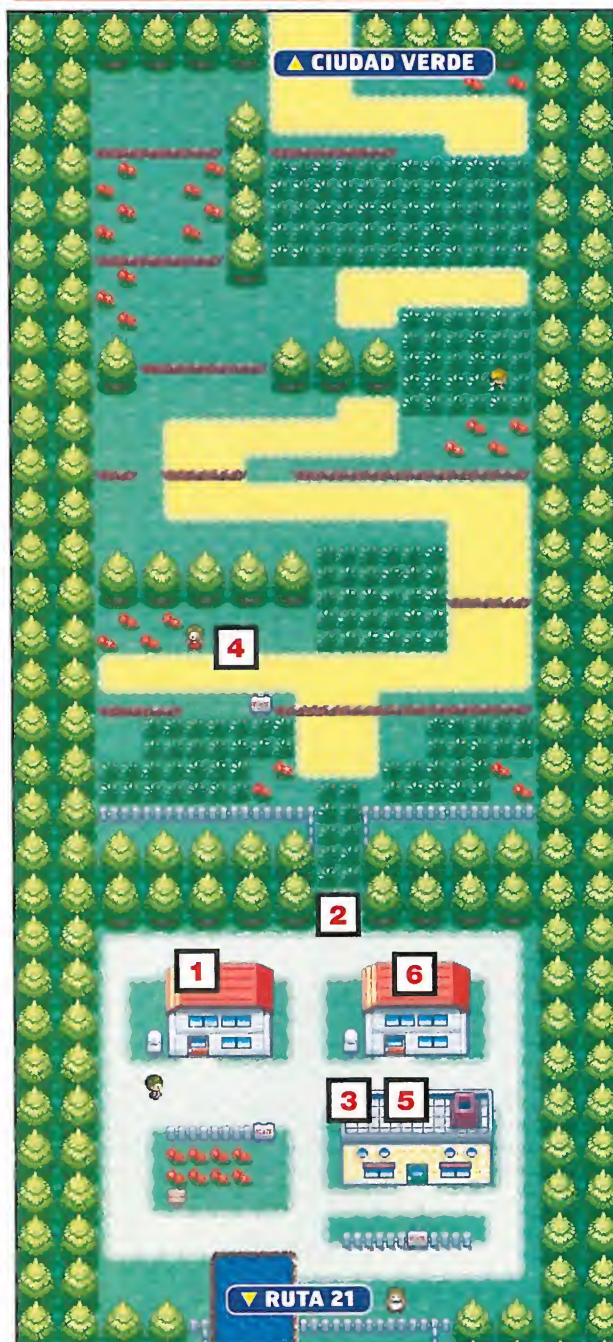


### 3. LA ELECCIÓN

En el laboratorio de Oak tendrás la oportunidad de elegir a tu primer Pokémon entre **Bulbasaur**, el Pokémon de tipo planta-veneno; **Squirtle**, el Pokémon de tipo agua y **Charmander**, el Pokémon de tipo fuego. Piénsatelo bien, cada uno tiene sus ventajas y desventajas, así que analízalas con cuidado. De todas formas, si lo que quieres es tener ventaja al principio de la aventura, quédate con **Bulbasaur o Squirtle**.



### PUEBLO PALETA Y RUTA 1





## 4. LA POCIÓN MÁGICA

★ Objeto conseguido: **POCIÓN**

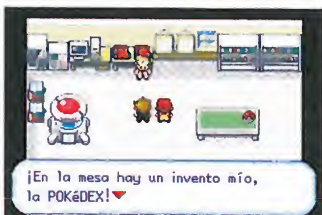
Rumbo al norte, en la Ruta 1, encontrarás a uno de los empleados de la tienda de Ciudad Verde. Habla con él y recibirás una **POCIÓN**, una medicina en spray que cura las heridas y restaura 20 PS en un Pokémon. Más adelante, en la tienda te venderán más POCIONES y también las famosas Poké Ball. Con ellas podrás capturar a los Pokémon salvajes.



## 5. CONSIGUE LA POKÉDEX

★ Objeto conseguido: **POKÉDEX, POKÉ BALL (X5)**

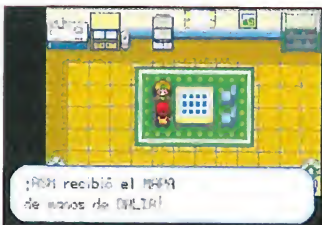
Cuando llegues a Ciudad Verde, entra en la tienda y recoge un paquete que tienen para Oak. Luego, vuelve corriendo a su laboratorio de Pueblo Paleta y entrégaselo. Cuando lo hagas, el amable profesor te dará una Pokédex y cinco Poké Ball. Ya estás listo para empezar a capturar Pokémon y cumplir el objetivo de completar la Pokédex.



## 6. LA DULCE DALIA

★ Objeto conseguido: **MAPA**

Cuando tengas en tu poder la Pokédex no salgas a toda velocidad rumbo al norte. Primero ve a casa de tu rival y habla con su hermana Dalia. Te dará un mapa de la región de Kanto para que sepas en todo momento donde estás.



### Más tarde

Cuando te conviertas en el flamante campeón de la Liga Pokémon vuelve a Pueblo Paleta de vez en cuando para hablar con Dalia. Si lo haces, limpiará a tus Pokémon y te recordará lo amigos sois. Ten en cuenta que la ayuda de Dalia será muy útil para conseguir los Pokémon que evolucionan por felicidad.



### LOS CONSEJOS DE OAK

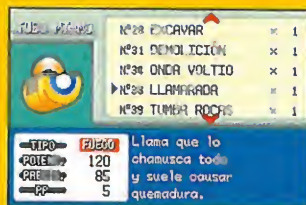
Si mimas a un Pokémon, nacerá entre vosotros una gran amistad y en ocasiones, gracias a ella, el Pokémon evolucionará al sentirse feliz. Para que la felicidad de un Pokémon aumente lo mejor es hacerle combatir, pero no dejes que se debilite o se apenará. Por ejemplo, Golbat evolucionará a Crobat cuando se sienta feliz, pero para que eso ocurra necesitarás tener la Pokédex Nacional o la evolución se detendrá misteriosamente.



## OBJETOS DE ENTRENADOR

Cuando derrotes a Brock, el famoso líder del gimnasio de Ciudad Plateada, recibirás tu primera MT y junto con ella aparecerá en el bolsillo de OBJETOS CLAVE de la MOCHILA el TUBO MT-MO.

Cada vez que consigas una MT o MO automáticamente se guardará en el tubo. Al abrirlo podrás consultar en que consiste es movimiento, a qué tipo pertenece, así como su potencia y precisión. Con esta información será mucho más sencillo elegir cuál es el Pokémon más adecuado con el que usar una MT.



## ¡Hazte con todos!

### BULBASAUR

● Uno

● Uno



### CHARMANDER

● Uno

● Uno



### SQUIRTLE

● Uno

● Uno



### STARU

● Muchos

● Muchos



### PIDGEY

● Muchos

● Muchos



### RATTATA

● Muchos

● Muchos









### LISTA DE PRECIOS

Poké Ball .....	200	Antídoto .....	100
Poción .....	300	Antiparaliz .....	200

## 3. ESCUELA POKÉMON

La casa que hay al lado de la tienda es una escuela en la que **aprenderás los conceptos básicos del entrenamiento Pokémon**. Mira primero en el cuaderno que hay encima del pupitre y léelo con detenimiento. También tienes que leer la pizarra porque en ella encontrarás interesantes explicaciones sobre los cambios de estado que puede sufrir un Pokémon.



## 4. CANAL POKÉMON

Objetos conseguidos: **POKÉ TELE**

En la primera visita a Ciudad Verde verás que un anciano tumbado impide que puedas seguir hacia el norte. Cuando entregues a OAK el paquete que recibiste en la tienda, vuelve y verás que el anciano se ha tomado un cafecito y está en plena forma. De sus manos recibirás la **Poké Tele**, una **tele portátil con la que podrás sintonizar varios canales** que te enseñarán a ser un buen entrenador, si no el mejor.



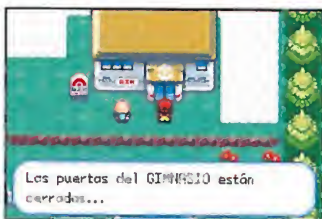
### LOS CONSEJOS DE OAK

Para que los Pokémon con poco nivel ganen Puntos de Experiencia con rapidez, nada mejor que usar Rep. Exp. Equipa un Pokémon con este objeto y verás cómo gana la mitad de los Puntos de Experiencia de cada batalla sin necesidad de participar en ella. Para conseguir Rep.Exp. tendrás que ponerte las pilas y capturar a más de 50 Pokémon. Una vez los tengas, cuando llegues al edificio de acceso de Ciudad Fucsia, un ayudante de Oak te lo regalará.

## 5. ¿DÓNDE ESTÁ EL LÍDER?

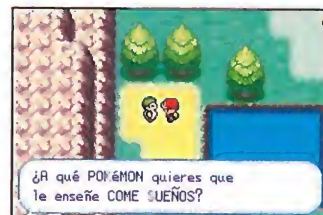
El gimnasio de Ciudad Verde permanecerá **cerrado hasta que tengas en tu poder siete de las medallas de Kanto**.

Cuando eso ocurra vuelve y verás que el gimnasio ha abierto sus puertas. Dentro te estará esperando el último y misterioso líder y... ¡la **última medalla!** Cuando la tengas en tu poder habrá llegado el momento de poner rumbo a la impresionante Liga Pokémon y combatir para ser el campeón.



## 6. APRENDE COME SUEÑOS

Cuando tengas en tu poder la **MO 05** o **Corte** vuelve a Ciudad Verde y corta el **arbusto** que hay cerca del agua. Al lado te espera un señor que enseñará el movimiento **Come Sueños** a uno de tus Pokémon. Con este fantástico movimiento de tipo psíquico recuperarás un número de PS igual a la mitad del daño que causes en un Pokémon dormido.



### ¡CONSÍGUELOS!

A. POCIÓN.



### POKÉTRUCO

Cuando dos ataques se combinan a la perfección potenciando sus efectos, decimos que nuestro Pokémon conoce una **combo**. Te contamos una muy buena: el ataque **Come Sueños** te permitirá recuperar PS siempre y cuando el rival esté dormido. Así que, si lo usas después de un ataque como **Hipnosis**, tendrás en tus manos una **combo** que hará temblar a más de un entrenador.

## ¡Hazte con todos!

### GOLDEEN

● Muchos ● Muchos



### POLIWAG

● Muchos ● Muchos



### PSYDUCK

● Muchos ● No hay



### SLOWPOKE

● No hay ● Muchos



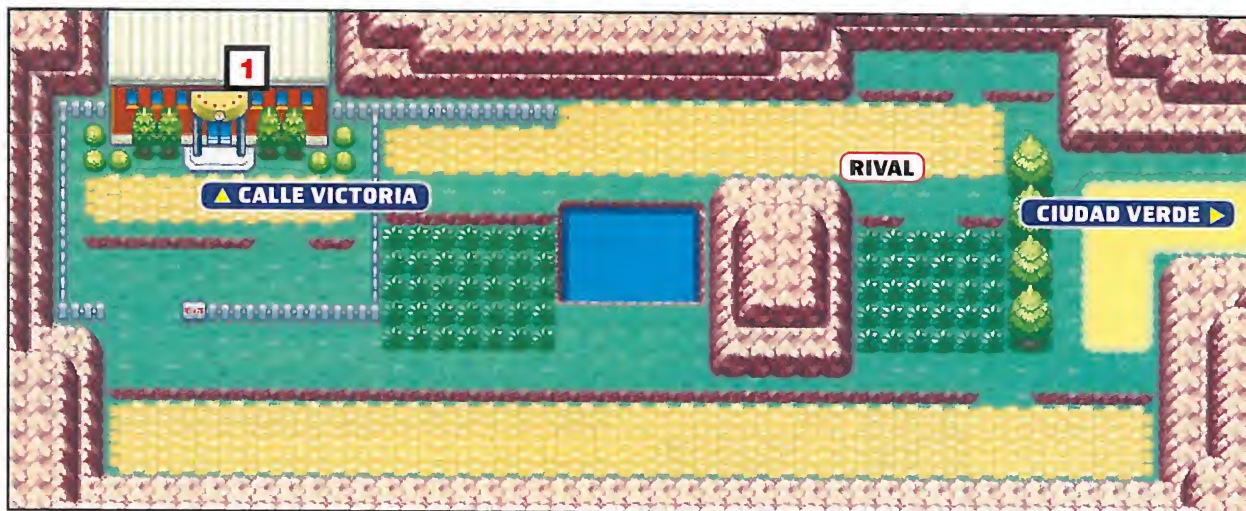


# Guía Rojo Fuego y Verde Hoja

## Ruta 22

En esta ruta te estará esperando el rival para retarte al primer combate verdaderamente serio. Antes de combatir contra él, no olvides darte un paseito por la hierba y capturar a Mankey. Este Pokémon de tipo lucha puede serte de gran ayuda más adelante.

### RUTA 22



## 1. NECESITAS MEDALLAS

El edificio de esta ruta es la entrada a la Calle Victoria, pero para pasar **necesitas las ocho medallas** de los gimnasios de Kanto. Así que, **busca en la hierba algunos Pokémon salvajes**, vuelve a Ciudad Verde y pírate al norte... ¡a por tu primera medalla!



## POKÉTRUCO

En general, cuando un Pokémon **evoluciona**, aumentan todas sus características (ATAQUE, DEFENSA, etc.) haciéndose mucho más fuerte. El problema es que cuando eso ocurre, la nueva especie tarda mucho más en aprender nuevos ataques. Para que lo entiendas mejor, fíjate en los niveles en los que Bulbasaur y su evolución Ivysaur (nivel 16) aprenden los mismos ataques.

ATAQUE	BULBASUR	IVYSUR
Hoja Afilada	Nivel 20	Nivel 22
Dulce Aroma	Nivel 25	Nivel 29
Desarrollo	Nivel 32	Nivel 38
Síntesis	Nivel 39	Nivel 47
Rayo Solar	Nivel 46	Nivel 56

## EL RIVAL: Batalla 1

Aparte del Pokémon que eligió al principio, esta vez el rival usará un Pidgey de nivel 9. Como el nivel de los Pokémon es bajo, no tendrás muchos problemas siempre y cuando tu Pokémon del

principio esté en el nivel 10 o por encima. Por si acaso, no olvides llevar en tu MOCHILA alguna que otra POCIÓN para que tu querido primer Pokémon recupere PS en el momento que veas que está a punto de caer debilitado.



### TU PRIMER POKÉMON

Bulbasaur

Charmander

Squirtle

### EQUIPO RIVAL

Charmander (Nv. 9), Pidgey (Nv. 9)

Squirtle (Nv. 9), Pidgey (Nv. 9)

Bulbasaur (Nv. 9), Pidgey (Nv. 9)



# ¡Hazte con todos!

## GOLDEEN

● Muchos

● Muchos



## MANKEY

● Muchos

● Muchos



## POLIWAG

● Muchos

● Muchos



## PSYDUCK

● Muchos

● No hay



## SLOWPOKE

● No hay

● Muchos



## SPEAROW

● Muchos

● Muchos



## RATTATA

● Muchos

● Muchos



# Y en la próxima entrega...

- Nos adentraremos en las profundidades del Bosque Verde
- Llegaremos a Ciudad Plateada y ganaremos la primera medalla contra Brock
- Lucharemos contra el team Rocket en el MT. Moon
- Y si nos da tiempo, nos acercaremos a Ciudad Celeste a luchar contra la bella Misty.





**[5ª]**

**ENTREGA  
Y FINAL**

✓ Trucos para maestros ✓ Equipos ganadores





✓ ¡Estrategias y consejos para todos los coliseos!

# Guía de Combate

# POKÉMON

# COLOSSEUM

¡Por fin hemos llegado al final! Después de hacerte con la victoria en el Coliseo Colosal, tanto en combate individual como doble, desbloquearás el Coliseo de Aura en el nivel 100. Aquí te esperan los mejores entrenadores, pero si sigues nuestros consejos, da por seguro que serán incapaces de vencerte y... ¡¡¡que vas a arrasar con tu equipo Pokémon a todo el que se ponga por delante!!!

## Este mes nos espera...

→ Entrenadores Coliseo Colosal  
(Individual) (págs. 16, 21, 22 y 23)

→ Entrenadores Coliseo Colosal  
(Dobles) (págs. 23, 24, 25 y 26)

→ Entrenadores Coliseo Aura  
(Individual) (págs. 27, 28, 29 y 30)

→ Entrenadores Coliseo Aura  
(Dobles) (págs. 30, 31, 32 y 33)





## COLISEO COLOSAL (DIFÍCIL)

NIVEL 100: C. INDIVIDUAL

POKÉVALES: 3000

### CONSEJOS DE BATALLA

Todos los Pokémon de este coliseo están al **nivel 100**, así que será mejor que tu equipo también esté a ese nivel. Si te fijas bien en los tipos de Pokémon a los que te enfrentarás, verás que **necesitas ataques de tipo planta y eléctricos**. Procura también contar con varios movimientos para **alterar el estado de los rivales** y no olvides que algunos usarán los ataques Contador y Manto Espejo.



#### TIPOS DE POKÉMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	3	Lucha	6	Roca	2
Fuego	3	Veneno	2	Fantasma	1
Agua	11	Tierra	5	Dragón	7
Eléctrico	5	Volador	6	Siniestro	3
Planta	7	Psíquico	6	Acero	2
Hielo	2	Bicho	5		

### Tipos de ataques o Pokémon recomendados



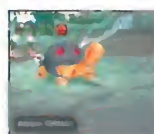
★ **NORMAL:** Un buen Pokémon de tipo normal puede darte cierta ventaja. Especialmente si ese Pokémon conoce algún **ataque de tipo planta o hielo**, será esencial en estos combates.



★ **TIERRA:** Un Pokémon de tipo tierra que conozca el ataque **Terremoto** es una de las mejores armas que puedes usar en cualquiera de los coliseos. Asegúrate de llevar uno contigo.



★ **DRAGÓN:** Muchos oponentes usan Pokémon de tipo dragón. Contra ellos lo mejor es usar Pokémon que **no sean de tipo dragón**, pero que conozcan ataques de este tipo.



★ **FUEGO:** En este coliseo hay bastantes Pokémon de tipo planta y un par de tipo acero. Nada mejor para acabar con ellos en un santiamén que un **buen ataque de tipo fuego**.



★ **ACERO:** La gran **resistencia de los Pokémon de tipo acero** los hace ideales para cualquier tipo de batalla difícil. Si además saben el **ataque Tóxico**, no habrá quien les tosa.

### BATALLA 1 PROFESORA LANTEO

Esta profesora basa su estrategia en la confusión, aunque también puede paralizarte. Contra su Umbreon, más vale que uses Tóxico o resultará bastante complicado vencerle.

#### LANTURN

AGUA-ELÉCTRICO

**Habilidad:** Absor. Elec.  
**Objeto:** Incie. Suave.

<b>MOVIMIENTO</b>	<b>TIPO</b>
Rayo Hielo	Hielo
Rayo	Eléctrico
Onda Trueno	Eléctrico
Rayo Confuso	Fantasma

#### NINETALES

FUEGO

**Habilidad:** Absor. Fuego.  
**Objeto:** Hier. Blanca.

<b>MOVIMIENTO</b>	<b>TIPO</b>
Sofoco	Fuego
Rayo Confuso	Fantasma
Fuego Fatuo	Fuego
Rugido	Normal

#### MEGANIUM

PLANTA

**Habilidad:** Espesura.  
**Objeto:** Baya Zanama.

<b>MOVIMIENTO</b>	<b>TIPO</b>
Golpe Cuerpo	Normal
Síntesis	Planta
Pantalla Luz	Psíquico
Drenadoras	Planta

#### UMBREON

SINIESTRO

**Habilidad:** Sincronía.  
**Objeto:** Restos.

<b>MOVIMIENTO</b>	<b>TIPO</b>
Rayo Confuso	Fantasma
Chirrido	Normal
Mal de Ojo	Normal
Doble Equipo	Normal

#### MILOTIC

AGUA

**Habilidad:** Escama Esp.  
**Objeto:** Garra Rápida.

<b>MOVIMIENTO</b>	<b>TIPO</b>
Re Recuperación	Normal
Tóxico	Veneno
Repetición	Normal
Rayo Confuso	Fantasma

#### JUPLUFF

PSÍQUICO

**Habilidad:** Clorofila.  
**Objeto:** Polvo Brillo.

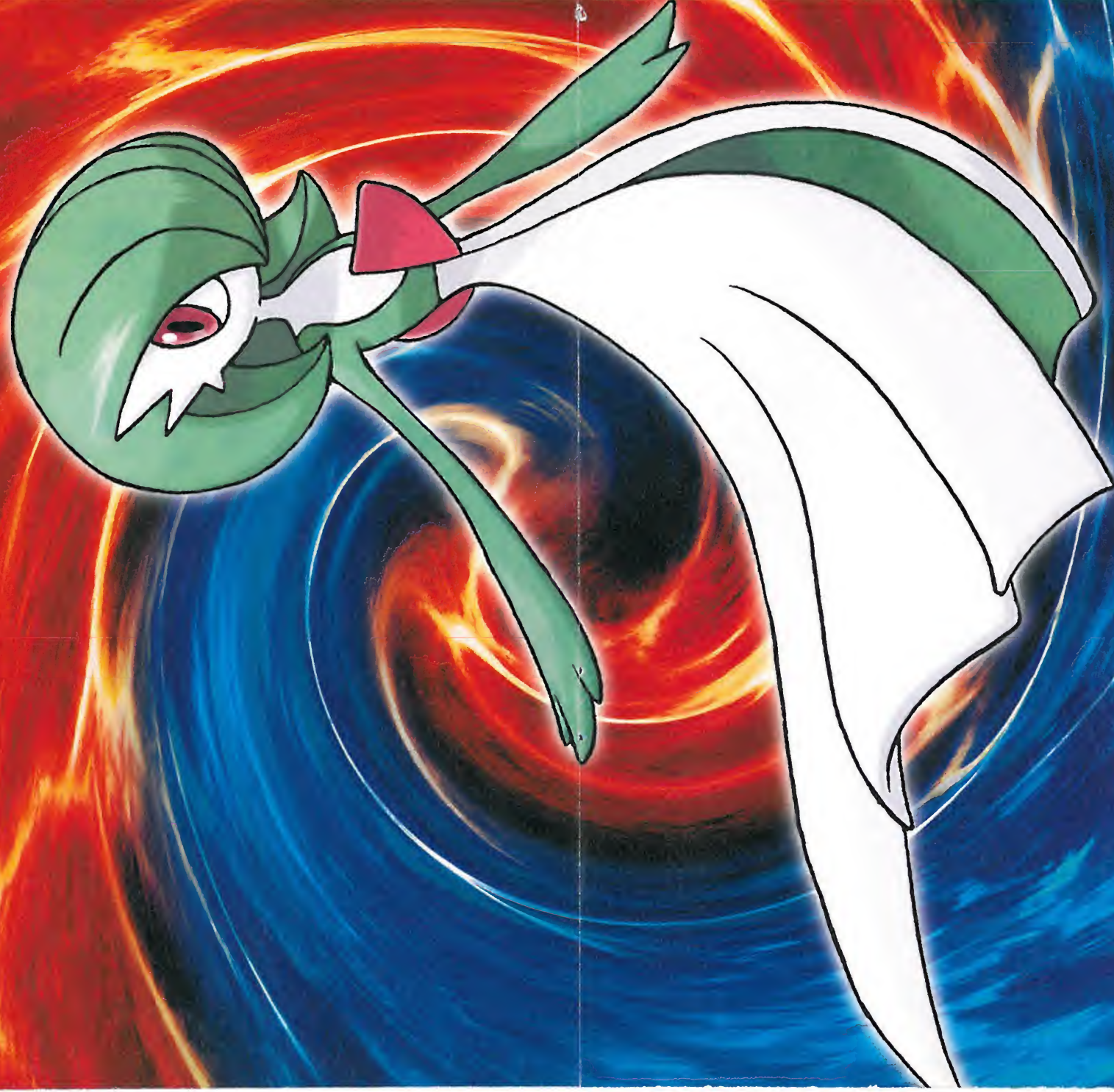
<b>MOVIMIENTO</b>	<b>TIPO</b>
Drenadoras	Planta
Somnífero	Planta
Síntesis	Planta
Reflejo	Psíquico



EDICIÓN  
RUBÍ

# POKÉMON

EDICIÓN  
ZAFIRO



# CARDEVOIR

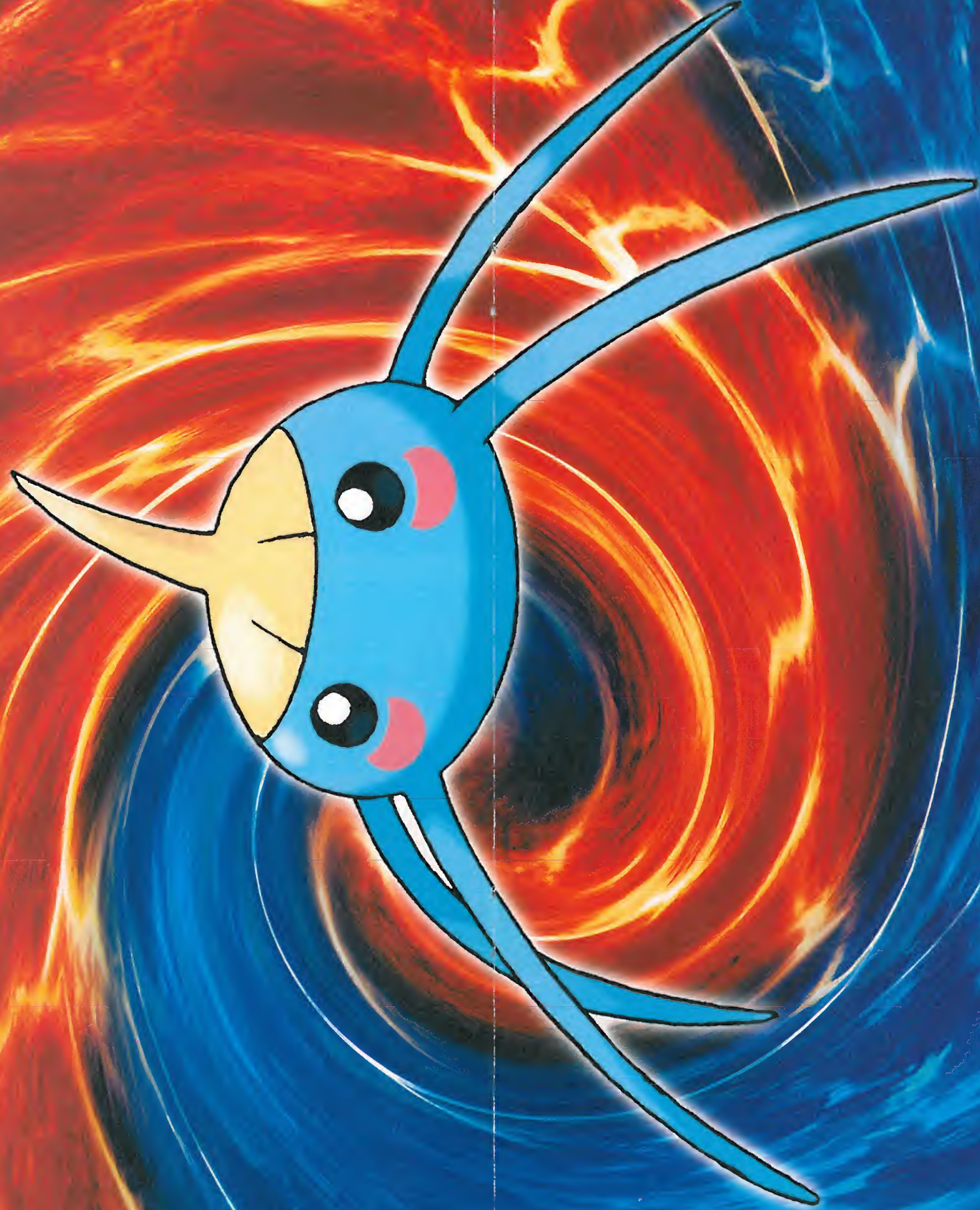




EDICIÓN  
RUBÍ

# POKÉMON

EDICIÓN  
ZAFIRO



# SURSKIT



REVISTA OFICIAL

**Nintendo**  
*Acción*

**Nintendo**

© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.

The Pokémon Company

[pokemon.nintendo.es](http://pokemon.nintendo.es)





## BATALLA 2 CHICO BANDA BORJA

Los movimientos de tipo volador o psíquico te ayudarán contra Breloom, Heracross y Machamp. Ojo con Starmie, es el Pokémon más peligroso de todos los que tiene Borja.

**STARMIE** AGUA-PSÍQUICO

 **Habilidad:** Cura Natural.  
**Objeto:** Baya Yapati

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Rayo Hielo	Agua
Rayo	Eléctrico
Recuperación	Normal

**BRELOOM** PLANTA-LUCHA

 **Habilidad:** Efec. Espora.  
**Objeto:** Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Espora	Planta
Contoneo	Normal
Demolición	Lucha
Bomba Lodo	Veneno

**HERACROSS** BICHO-LUCHA

 **Habilidad:** Enjambre.  
**Objeto:** Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Megacuerno	Bicho
Terremoto	Tierra
Aguante	Normal
Inversión	Lucha

**ELECTRODE** ELÉCTRICO

 **Habilidad:** Elec. Stát.  
**Objeto:** Baya Zifuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Pantalla Luz	Psíquico
Rayo	Eléctrico
Manto Espejo	Psíquico

**FLYGON** TIERRA-DRAGÓN

 **Habilidad:** Levitación  
**Objeto:** Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Dragoaliento	Dragón
Hiperrayo	Normal
Lanzallamas	Fuego

**MACHAMP** LUCHA

 **Habilidad:** Agallas  
**Objeto:** Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Otra Vez	Normal
Tajo Cruzado	Lucha
Terremoto	Tierra
Tumba Rocas	Roca

## BATALLA 3 ENT. GUAY VANTEL

Mantén a los Pokémon de tipo dragón fuera de esta batalla o caerán víctimas del Rayo Hielo de Ludicolo o Regice. Usa movimientos de tipo volador, roca y agua.

**ALAKAZAM** PSÍQUICO

 **Habilidad:** Foco Interno.  
**Objeto:** Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Otra Vez	Normal
Protección	Normal
Poder Oculto	Normal

**RHYDON** TIERRA-ROCA

 **Habilidad:** Cabeza Roca  
**Objeto:** Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Pedrada	Roca
Megacuerno	Bicho
Garra Brutal	Normal

**LUDICOLO** AGUA-PLANTA

 **Habilidad:** Nado Rápido.  
**Objeto:** Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Hidrobomba	Agua
Gigadrenado	Planta
Rayo Hielo	Hielo
Tóxico	Veneno

**GYARADOS** AGUA-VOLADOR

 **Habilidad:** Intimidación.  
**Objeto:** Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Hidrobomba	Agua
Furia Dragón	Dragón
Poder Oculto	Normal

**REGICE** HIELO

 **Habilidad:** Cuerpo Puro.  
**Objeto:** Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Trueno	Eléctrico
Danza Lluvia	Agua
Explosión	Normal

**SCEPTILE** PLANTA

 **Habilidad:** Espesura  
**Objeto:** Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Hoja Aguda	Planta
Triturar	Siniestro
Garra Dragón	Dragón
At. Rápido	Normal

## BATALLA 4 MOTORISTA NENA

Esta entrenadora suele empezar usando a Ninjask, así que si empiezas con un Pokémon que conozca un ataque de tipo roca, fuego o volador tendrás medio combate ganado.

**NINJASK** BICHO-VOLADOR

 **Habilidad:** Impulso.  
**Objeto:** Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Viento Plata	Bicho
Protección	Normal
Relevo	Normal

**GOREBYSS** AGUA

 **Habilidad:** Nado Rápido.  
**Objeto:** Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Amnesia	Psíquico
Def. Férrea	Acero
Relevo	Normal
Descanso	Psíquico

**DODRIO** NORMAL-VOLADOR

 **Habilidad:** Madrugara.  
**Objeto:** Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Triataque	Normal
Retroceso	Normal
Poder Oculto	Normal
Pico Taladro	Volador

**TYRANITAR** ROCA-SINIESTRO

 **Habilidad:** Chorro Arena.  
**Objeto:** Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Golpe Aéreo	Volador
Triturar	Siniestro
Poder Pasado	Roca

**HERACROSS** BICHO-VOLADOR

 **Habilidad:** Sincronía  
**Objeto:** Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Poder Oculto	Normal
Psíquico	Psíquico
Mordisco	Siniestro
Reflejo	Psíquico

**TYPHLOSION** FUEGO

 **Habilidad:** Mar Llamas  
**Objeto:** Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Lanzallamas	Fuego
Terremoto	Tierra
Demolición	Lucha
Golpe Aéreo	Volador



# Guía de combate Pokémon Colosseum

## BATALLA 5 SUPERENT. BENICIO

Contra Wobuffet usa algún movimiento que lo queme o lo envenene y espera a que se debilite solo. Contra Salamence y Latios usa un ataque de tipo hielo y los volatilizarás.

<b>LATIOS</b> DRAGÓN-PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Levitación. <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> Resplandor Garra Dragón Rayo Paz Mental <b>TIPO</b> Psíquico Dragón Eléctrico Psíquico	<b>METAGROSS</b> ACERO-PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Cuerpo Puro. <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> Puño Meteoro Bola Sombra Terremoto Demolición <b>TIPO</b> Acero Fantasma Tierra Lucha	<b>SALAMENCE</b> DRAGÓN-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Intimidación. <b>Objeto:</b> Periscopio. <b>MOVIMIENTO</b> Hidrobomba Llamarada Garra Dragón Triturar <b>TIPO</b> Agua Fuego Dragón Sinistro
<b>SHEDINJA</b> BICHO-FANTASMA  <b>Habilidad:</b> Superguarda. <b>Objeto:</b> Baya Ziuela. <b>MOVIMIENTO</b> Danza Espada Bola Sombra Rayo Confuso Viento Plata <b>TIPO</b> Normal Fantasma Fantasma Bicho	<b>SUICUNE</b> AGUA  <b>Habilidad:</b> Presión. <b>Objeto:</b> Baya Atania. <b>MOVIMIENTO</b> Rayo Hielo Surf Paz Mental Descanso <b>TIPO</b> Hielo Agua Psíquico Psíquico	<b>WOBBUFFET</b> PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Sombratrampa. <b>Objeto:</b> Garra Rápida. <b>MOVIMIENTO</b> Otra Vez Contador Manto Espejo Mismo Destino <b>TIPO</b> Normal Lucha Psíquico Fantasma

## BATALLA 6 SUPERENT. LUCI

Slaking te atacará usando Hiperrayo, así que aprovecha para eliminarlo en el turno de recarga o usa Contador. Contra Latias, Crobat y Rayquaza lo mejor son los ataques de hielo.

<b>RAYQUAZA</b> DRAGÓN-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Bucle Aire. <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> Danza Dragón Vel. Extrema Terremoto Golpe Aéreo <b>TIPO</b> Dragón Normal Tierra Volador	<b>LATIAS</b> DRAGÓN-PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Levitación. <b>Objeto:</b> Incie. Suave. <b>MOVIMIENTO</b> Bola Nebulina Garra Dragón Paz Mental Surf <b>TIPO</b> Psíquico Dragón Psíquico Agua	<b>SLAKING</b> NORMAL  <b>Habilidad:</b> Ausente. <b>Objeto:</b> Cin. Elegida. <b>MOVIMIENTO</b> Hiperrayo Bola Sombra Terremoto <b>TIPO</b> Normal Fantasma Tierra
<b>RAIKOU</b> ELÉCTRICO  <b>Habilidad:</b> Presión. <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> Rayo Triturar Poder Oculto Garra Rápida <b>TIPO</b> Eléctrico Sinistro Normal Normal	<b>CROBAT</b> VENENO-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Foco Interno. <b>Objeto:</b> Periscopio. <b>MOVIMIENTO</b> Bola Sombra Rayo Confuso Bomba Lodo Golpe Aéreo <b>TIPO</b> Fantasma Fantasma Veneno Volador	<b>MILTANK</b> NORMAL  <b>Habilidad:</b> Sebo. <b>Objeto:</b> Baya Aslac. <b>MOVIMIENTO</b> Aguante Inversión Terremoto Golpe Cuerpo <b>TIPO</b> Normal Lucha Tierra Normal

## SEMIFINAL NIÑO BIEN TRISTAN

Si tu equipo dispone de ataques de tipo eléctrico, planta, fuego y tierra le amargarás el día. Recuerda que como Swampert es de tipo agua-tierra, lo podrás doblegar con un ataque planta.

<b>KYOGRE</b> AGUA  <b>Habilidad:</b> Llovizna. <b>Objeto:</b> Baya Zreza. <b>MOVIMIENTO</b> Surf Rayo Hielo Trueno Doble Filo <b>TIPO</b> Agua Hielo Eléctrico Normal	<b>SCIZOR</b> BICHO-ACERO  <b>Habilidad:</b> Enjambre. <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> Agilidad Danza Espada Viento Plata Frustración <b>TIPO</b> Psíquico Normal Bicho Normal	<b>KINGDRA</b> AGUA-DRAGÓN  <b>Habilidad:</b> Nado Rápido. <b>Objeto:</b> Baya Atania. <b>MOVIMIENTO</b> Hidrobomba Dragoaliento Rayo Hielo Descanso <b>TIPO</b> Agua Dragón Hielo Psíquico
<b>SWAMPERT</b> TIERRA  <b>Habilidad:</b> Torrente. <b>Objeto:</b> Baya Ziuela. <b>MOVIMIENTO</b> Surf Terremoto Rayo Hielo Demolición <b>TIPO</b> Agua Tierra Hielo Lucha	<b>RAICHU</b> ELÉCTRICO  <b>Habilidad:</b> Elec. Estát. <b>Objeto:</b> Cinta Focus. <b>MOVIMIENTO</b> Trueno Onda Trueno Inversión Atracción <b>TIPO</b> Eléctrico Eléctrico Lucha Normal	<b>AMPHAROS</b> ELÉCTRICO  <b>Habilidad:</b> Elec. Estát. <b>Objeto:</b> Imán. <b>MOVIMIENTO</b> Trueno Onda Trueno Poder Oculto Atracción <b>TIPO</b> Eléctrico Eléctrico Normal Normal



## FINAL SUPERENTREN. BENICIO

Si tienes un Pokémon que conoce Rayo Solar, esa será la mejor medicina contra el terrible Groudon. Usa también ataques de tipo hielo para ventilarle a Vileplume, Shiftry y Flygon.

**AMPHAROS** ELÉCTRICO

Habilidad: Sequía.  
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Frustración	Normal
Llamada	Fuego
Descanso	Psíquico

**VILEPLUME** PLANTA-VENENO

Habilidad: Clorofila.  
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Poder Oculto	Normal
Rayo Solar	Planta
Somnifero	Planta
Síntesis	Planta

**SHIFTRY** PLANTA-SINIESTRO

Habilidad: Clorofila.  
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Sombra	Fantasma
Explosión	Normal
Rayo Solar	Planta
At. Rápido	Normal

**BLAZIKEN** FUEGO

Habilidad: Mar Llamas.  
Objeto: Baya Aslac.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Sofoco	Fuego
Aguante	Normal
Inversión	Lucha

**FLYGON** TIERRA-DRAGÓN

Habilidad: Levitación.  
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Llamada	Fuego
Garra Dragón	Dragón
Triturar	Siniestro
Rayo Solar	Planta

**WALREIN** HIELO-AGUA

Habilidad: Sebo.  
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Poder Oculto	Normal
Frio Polar	Hielo
Descanso	Psíquico

## COLISEO COLOSAL (DIFÍCIL)

NIVEL 100: C. DOBLE

POKÉVALES: 3000

### CONSEJOS DE BATALLA

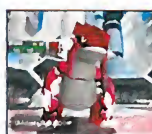
No queremos asustarte, pero los entrenadores que encontrarás en este coliseo son unos auténticos artistas del combate Pokémon. En cuanto te vean, te analizarán e intentarán sacar partido de tus debilidades. Observando la tabla de Pokémon, sacarás la conclusión de que con tanto tipo agua y volador estás obligado a que algún miembro de tu equipo conozca Trueno o Rayo.



#### TIPOS DE POKÉMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	7	Lucha	2	Roca	4
Fuego	3	Veneno	1	Fantasma	2
Agua	9	Tierra	6	Dragón	4
Eléctrico	3	Volador	10	Siniestro	5
Planta	5	Psíquico	5	Acero	3
Hielo	3	Bicho	3		

### Tipos de ataques o Pokémon recomendados



★ **TIERRA:** Aunque hay pocos Pokémon de tipo fuego, roca y acero, un Pokémon de tierra con el ataque Terremoto será muy útil para enfrentarte a esta panda.



★ **VOLADOR:** La mayoría de los Pokémon voladores tienen una gran velocidad. Llevar a uno en tu equipo te servirá para golpear primero e intentar romper las combos de los rivales.



★ **ELÉCTRICO:** En total solo hay 19 Pokémon de agua y voladores, así que está claro que disponer de un poderoso ataque de tipo eléctrico será algo imprescindible en esta contienda.



★ **NORMAL:** Algunos combates son mucho más sencillos de ganar si estás a la defensiva. Un Pokémon de tipo normal con Contador o Manto Espejo puede ser tu salvación.



★ **FANTASMA:** Los Pokémon fantasmas son útiles en la elaboración de muchas de las estrategias defensivas. Hacer que los rivales fuertes se duerman te ayudará a vencer.



# Guía de combate Pokémon Colosseum

## BATALLA 1 CAZADOR KOLDO

Koldo suele empezar los combates usando a Tyranitar y Togetic. Usa Terremoto para eliminar a Tyranitar y ataques de hielo, roca o eléctricos para tumbar a Togetic.

<b>TYRANITAR</b> ROCA-SINIESTRO  <b>Habilidad:</b> Chorro Arena. <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Danza Dragón Dragón Avalancha Roca Terremoto Tierra Golpe Aéreo Volador	<b>TOGETIC</b> NORMAL-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Dicha. <b>Objeto:</b> Baya Ziuela. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Señuelo Normal Deseo Normal Atracción Normal Bostezo Normal	<b>GLIGAR</b> TIERRA-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Velo Arena <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Terremoto Tierra Golpe Aéreo Volador Guillotina Normal Protección Normal
<b>CACTURNE</b> PLANTA-SINIESTRO  <b>Habilidad:</b> Velo Arena. <b>Objeto:</b> Incie. Suave. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Gigadrenado Planta Finta Siniestro Protección Normal Puño Certero Lucha	<b>SWAMPERT</b> AGUA-TIERRA  <b>Habilidad:</b> Torrente. <b>Objeto:</b> Garra Rápida. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Terremoto Tierra Hidrobomba Agua Rayo Hielo Hielo Protección Normal	<b>STARMIE</b> AGUA-PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Cura Natural. <b>Objeto:</b> Periscopio. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Hidrobomba Agua Protección Normal Rayo Eléctrico Psíquico Psíquico

## BATALLA 2 MOTORISTA VICTORIA

Usa un ataque de tipo fuego para acabar con Jirachi, uno de tipo tierra contra Typhlosion, uno de tipo volador contra Heracross y uno eléctrico contra Swellow, Suicune y Walrein.

<b>SUICUNE</b> AGUA  <b>Habilidad:</b> Presión. <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Paz Mental Psíquico Rayo Hielo Hielo Hidrobomba Agua Protección Normal	<b>HERACROSS</b> BICHO-LUCHA  <b>Habilidad:</b> Agallas. <b>Objeto:</b> Baya Aslac. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Megacuerno Bicho Terremoto Tierra Aguante Normal Inversión Lucha	<b>SWELLOW</b> NORMAL-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Agallas. <b>Objeto:</b> Cin. Elegida. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Frustración Normal Imagen Normal Golpe Aéreo Volador At. Rápido Normal
<b>TYPHLOSION</b> FUEGO  <b>Habilidad:</b> Mar Llamas. <b>Objeto:</b> Hier. Blanca. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Sofoco Fuego Poder Oculto Normal Hiperrayo Normal Protección Normal	<b>WALREIN</b> HIELO-AGUA  <b>Habilidad:</b> Sebo. <b>Objeto:</b> Baya Atania. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Rayo Hielo Hielo Cascada Agua Frio Polar Hielo Descanso Psíquico	<b>JIRACHI</b> ACERO-PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Dicha. <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Psíquico Psíquico Rayo Eléctrico Paz Mental Psíquico Hidropulso Agua

## BATALLA 3 ASALTANTE BASTIAN

Para acabar con Rayquaza usa un ataque de hielo. Contra Gyarados y Milotic no lo dudes y usa un ataque de tipo eléctrico a no ser que les proteja el Pararrayos de Rhydon.

<b>HARIYAMA</b> LUCHA  <b>Habilidad:</b> Sebo. <b>Objeto:</b> Incie. Suave. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Demolición Lucha Refuerzo Normal Sorpresa Normal Protección Normal	<b>RAYQUAZA</b> DRAGÓN-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Bucle Aire <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Golpe Aéreo Volador Terremoto Tierra Danza Dragón Dragón Frustración Normal	<b>RHYDON</b> TIERRA-ROCA  <b>Habilidad:</b> Pararrayos. <b>Objeto:</b> Garra Rápida. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Megacuerno Bicho Pedrada Roca Terremoto Tierra Protección Normal
<b>SCEPTILE</b> PLANTA  <b>Habilidad:</b> Espesura. <b>Objeto:</b> Periscopio. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Hoja Aguda Planta Triturar Siniestro Garra Dragón Dragón Detección Lucha	<b>MILOTIC</b> AGUA  <b>Habilidad:</b> Escama Esp. <b>Objeto:</b> Baya Ziuela. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Hidrobomba Agua Recuperación Normal Rayo Hielo Hielo Rayo Confuso Fantasma	<b>GYARADOS</b> AGUA-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Intimidación <b>Objeto:</b> Roca del Rey. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Danza Dragón Dragón — — — — — —





## BATALLA 4 CAZADORA QUINA

Cuatro de los Pokémon de esta cazadora conocen Terremoto, así que si usas Pokémon voladores, nadie te tocará. Si salen Sneasel, Ninjask o Metagross, bárelos con fuego.

**SNEASEL** SINISTRO-HIELO

Habilidad: Foco Interno.  
Objeto: Incie. Suave.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Sorpresa Normal  
Garra Brutal Normal  
Demolición Lucha  
Mofa Sinistro

**NINJASK** BICHO-VOLADOR

Habilidad: Impulso.  
Objeto: Polvo Brillo.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Danza Espada Normal  
Protección Normal  
Viento Plata Bicho  
Relevo Normal

**METAGROSS** ACERO-PSÍQUICO

Habilidad: Cuerpo Puro.  
Objeto: Restos.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Bola Sombra Fantasma  
Puño Meteoro Acero  
Golpe Aéreo Volador  
Terremoto Tierra

**GRANBULL** NORMAL

Habilidad: Intimidación.  
Objeto: Intimidación.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Frustración Normal  
Bola Sombra Fantasma  
Terremoto Tierra  
Demolición Lucha

**URSARING** NORMAL

Habilidad: Agallas.  
Objeto: Camp. Concha.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Frustración Normal  
Terremoto Tierra  
Demolición Lucha  
Poder Oculto Normal

**SALAMENCE** DRAGON-VOLADOR

Habilidad: Intimidación.  
Objeto: Periscopio.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Golpe Aéreo Volador  
Frustración Normal  
Demolición Lucha  
Terremoto Tierra

## BATALLA 5 ENT. GUAY TERENA

Terena suele empezar la batalla con Slaking y uno de los dos Pokémon psíquicos de su equipo. Centra tus esfuerzos en eliminar a Slaking antes de que sea demasiado tarde.

**SLAKING** NORMAL

Habilidad: Ausente.  
Objeto: Restos.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Frustración Normal  
Bola Sombra Fantasma  
Terremoto Tierra  
Relajo Normal

**ALAKAZAM** PSÍQUICO

Habilidad: Foco Interno.  
Objeto: Polvo Brillo.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Intercambio Psíquico  
Psíquico Psíquico  
Puño Hielo Hielo  
Puño Fuego Fuego

**DODRIO** NORMAL-VOLADOR

Habilidad: Madrugar.  
Objeto: Cin. Elegida.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Pico Taladro Volador  
Frustración Normal  
Hiperrayo Normal  
Niebla Hielo

**ESPEON** PSÍQUICO

Habilidad: Sincronía.  
Objeto: Baya Zuelá.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Psíquico Psíquico  
Intercambio Psíquico  
Pantalla Luz Psíquico  
Protección Normal

**RAIKOU** ELÉCTRICO

Habilidad: Presión.  
Objeto: Incie. Suave.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Rayo Eléctrico  
Triturar Sinistro  
Protección Normal  
Reflejo Psíquico

**CROBAT** VENENO-VOLADOR

Habilidad: Foco Interno.  
Objeto: Periscopio.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Golpe Aéreo Volador  
Bomba Lodo Veneno  
Bola Sombra Fantasma  
Rayo Confuso Fantasma

## BATALLA 6 SUPERENTREN. ALEJANDRO

El equipo de Alejandro es sencillo de batir si dispones de un Pokémon de tipo tierra y otro de fuego con poderosos ataques del mismo tipo. Ojo con las explosiones.

**DUSCLOPS** FANTASMA

Habilidad: Presión.  
Objeto: Restos.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Cerca Psíquico  
Protección Normal  
Terremoto Tierra  
Bola Sombra Fantasma

**ELECTRODE** ELÉCTRICO

Habilidad: Insonorizar.  
Objeto: Cin. Elegida.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Explosión Normal  
Rayo Eléctrico

**REGIROCK** ROCA

Habilidad: Cuerpo Puro.  
Objeto: Hierb. Blanca.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Explosión Normal  
Fuerza Bruta Lucha  
Poder Pasado Roca  
Protección Normal

**GOLEM** ROCA-TIERRA

Habilidad: Cabeza Roca.  
Objeto: Garra Rápida.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Explosión Normal  
Pedrada Roca  
Terremoto Tierra  
Protección Normal

**REGISTEEL** ACERO

Habilidad: Cuerpo Puro.  
Objeto: Polvo Brillo.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Explosión Normal  
Fuerza Bruta Lucha  
Demolición Lucha  
Protección Normal

**REGICE** HIELO

Habilidad: Cuerpo Puro.  
Objeto: Incie. Suave.

**MOVIMIENTO** TIPO  
Explosión Normal  
Rayo Hielo Hielo  
Rayo Eléctrico  
Protección Normal



# Guía de combate Pokémon Colosseum

## SEMIFINAL

### SUPERENT. CLEMENTE

Es probable que comience con Groudon para sacar ventaja de su Sequía. Con ella el Rayo Solar no necesita cargarse. Si tú también llevas Rayo Solar, Groudon estará perdido.

<b>GROUDON</b> TIERRA  <b>Habilidad:</b> Sequía. <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Terremoto Tierra Frustración Normal Sofoco Fuego Protección Normal	<b>SHIFTRY</b> PLANTA-SINIESTRO  <b>Habilidad:</b> Clorofila. <b>Objeto:</b> Pañuelo Seda. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Sorpresa Normal Explosión Normal Rayo Solar Planta Protección Normal	<b>HOUNDOOM</b> SINIESTRO-FUEGO  <b>Habilidad:</b> Madrugar. <b>Objeto:</b> Hier. Blanca. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Sofoco Fuego Rayo Solar Planta Hiperrayo Normal Protección Normal
<b>JUMPLUFF</b> PLANTA-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Clorofila. <b>Objeto:</b> Incie. Suave. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Refuerzo Normal Somnifero Planta Día Soleado Fuego Otra Vez Normal	<b>ENTEI</b> FUEGO  <b>Habilidad:</b> Presión. <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Llamada Fuego Rayo Solar Planta Hiperrayo Normal Protección Normal	<b>FLYGON</b> TIERRA-DRAGÓN  <b>Habilidad:</b> Levitación. <b>Objeto:</b> Periscopio. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Terremoto Tierra Llamada Fuego Garra Dragón Dragón Protección Normal

## FINAL

### SUPERENTREN. LIZ

Liz suele empezar sacando a Kyogre para que en el campo de batalla comience a llover. Si tienes algún Pokémon con Trueno, sácalo a combatir y elimina a Kyogre en cuanto lo veas.

<b>KYOGRE</b> AGUA  <b>Habilidad:</b> Llovizna. <b>Objeto:</b> Agua Mística. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Salpicar Agua Trueno Eléctrico Rayo Hielo Hielo Protección Normal	<b>MILTANK</b> NORMAL  <b>Habilidad:</b> Sebo. <b>Objeto:</b> Baya Zizueta. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Refuerzo Normal Demolición Lucha Hiperrayo Normal Terremoto Tierra	<b>KINGDRA</b> AGUA-DRAGÓN  <b>Habilidad:</b> Nado Rápido. <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Hidrobomba Agua Rayo Hielo Hielo Dragoaliento Dragón Danza Lluvia Agua
<b>LUDICOLO</b> AGUA-PLANTA  <b>Habilidad:</b> Nado Rápido. <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Hidrobomba Agua Rayo Hielo Hielo Gigadrenado Planta Danza Lluvia Agua	<b>MANECTRIC</b> ELÉCTRICO  <b>Habilidad:</b> Pararrayos. <b>Objeto:</b> Incie. Suave. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Trueno Eléctrico Triturar Siniestro Danza Lluvia Agua Pantalla Luz Psíquico	<b>SHEDINJA</b> BICHO-FANTASMA  <b>Habilidad:</b> Superguarda. <b>Objeto:</b> Focus. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Bola Sombra Fantasma Danza Espada Normal Rayo Confuso Fantasma Viento Plata Bicho

El truco del mes:  
**MÁQUINAS TÉCNICAS**

## Para que tus Pokémon tengan buenos ataques tendrás que recurrir a las MTs

Para que un Pokémon aprenda ataques poderosos, la mayoría de las veces no es suficiente con el entrenamiento. En muchas ocasiones tendrás que gastar sabiamente las MTs y enseñárselas.



La MT38 o Llamada la venden en la tienda de Básix. Úsala para vencer a Pokémon de tipo acero.



Conseguirás Rayo Hielo (MT13) con los Pokévales. Enséñasela a tu mejor Pokémon de agua.



Usando la combo Tóxico (MT06) y Protección (MT17) se lo pondrás muy difícil a los rivales.



Terremoto (MT 26) es un ataque vital para cualquier equipo que desee ganar en los coliseos.



# COLISEO AURA (MUY DIFÍCIL)

NIVEL 100: C. INDIVIDUAL

POKÉVALES: 5000

## CONSEJOS DE BATALLA

Los entrenadores del Coliseo Aura han formado equipos con los míticos **Pokémon legendarios** y con otros que, aunque no son legendarios, están a su altura. De nuevo, la cantidad de Pokémon de tipo agua y volador obliga a tener un **potente ataque eléctrico**. También verás muchos Pokémon de tipo psíquico, así que será mejor que dispongas de **ataques fantasma o siniestro**.



### TIPOS DE POKÉMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	4	Lucha	4	Roca	3
Fuego	3	Veneno	2	Fantasma	0
Agua	10	Tierra	4	Dragón	6
Eléctrico	4	Volador	8	Siniestro	4
Planta	6	Psíquico	8	Acero	4
Hielo	1	Bicho	3		

## Tipos de ataques o Pokémon recomendados



★ **TIERRA:** Los ataques de este tipo son efectivos contra muchos Pokémon, pero en este coliseo serán especialmente útiles contra Jirachi, Metagross y Registeel.



★ **VOLADOR:** Algunos de estos entrenadores usan la **combo Aguante-Inversión-Baya Aslac**. Lo mejor para contrarrestarla es utilizar a los veloces Pokémon voladores.



★ **FANTASMA:** Este tipo de Pokémon es ideal para los combates de este coliseo. Tienen la enorme ventaja de que **los ataques de tipo normal o lucha no pueden alcanzarlos**.



★ **DRAGÓN:** Como este tipo de Pokémon es capaz de **aprender ataques de tipo volador, fuego y tierra**, te darán mucho juego en la mayoría de combates... si se los has enseñado.



★ **SINIESTRO:** Como los Pokémon de tipo siniestro son **inmunes a los ataques psíquicos**, siempre tendrás ventaja al enfrentarte a los Pokémon psíquicos de este coliseo.

## BATALLA 1 ASALTANTE SUSI

Ten mucho cuidado con Cradily. Su ataque Bomba Lodo, junto con Rayo Confuso y su resistencia le hacen un Pokémon demoledor. Atácale con golpes de tipo acero o hielo.

### MILTANK

NORMAL



Habilidad: Sebo.  
Objeto: Baya Aslac.

**MOVIMIENTO**  
Golpe Cuerpo  
Terremoto  
Aguante  
Inversión

**TIPO**  
Normal  
Tierra  
Normal  
Lucha

### NINJASK

BICHO-VOLADOR



Habilidad: Impulso.  
Objeto: Baya Lichi.

**MOVIMIENTO**  
Danza Espada  
Golpe Aéreo  
Poder Oculto  
Aguante

**TIPO**  
Normal  
Volador  
Normal  
Normal

### CRADILY

ROCA-PLANTA



Habilidad: Ventosas.  
Objeto: Restos.

**MOVIMIENTO**  
Recuperación  
Bomba Lodo  
Rayo Confuso  
Amnesia

**TIPO**  
Normal  
Veneno  
Fantasma  
Psíquico

### HARIYAMA

LUCHA



Habilidad: Sebo.  
Objeto: Baya Atania.

**MOVIMIENTO**  
Tambor  
Descanso  
Terremoto  
Demolición

**TIPO**  
Normal  
Psíquico  
Tierra  
Lucha

### ESPEON

PSÍQUICO



Habilidad: Sincronía.  
Objeto: Baya Yapati.

**MOVIMIENTO**  
Psíquico  
Mordisco  
Paz Mental  
Aguante

**TIPO**  
Psíquico  
Siniestro  
Psíquico  
Normal

### SUICUNE

AGUA



Habilidad: Presión.  
Objeto: Baya Gonlan.

**MOVIMIENTO**  
Rayo Hielo  
Surf  
Descanso  
Paz Mental

**TIPO**  
Hielo  
Agua  
Psíquico  
Psíquico



# Guía de combate Pokémon Colosseum

## BATALLA 2 ATLETA LUCIANO

Los ataques de tipo lucha harán auténticos estragos entre el equipo de Luciano. Si los usas, Tyranitar, Magneton, Registeel y Cacturne quedarán hechos fosfatina en un periquete.

<b>TYRANITAR</b> ROCA-SINIESTRO  <b>Habilidad:</b> Chorro Arena <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> Avalancha Terremoto Golpe Aéreo Danza Dragón <b>TIPO</b> Roca Tierra Volador Dragón	<b>CACTURNE</b> PLANTA-SINIESTRO  <b>Habilidad:</b> Velo Arena. <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> Daño Secreto Gigadrenado Danza Caos Finta <b>TIPO</b> Normal Planta Normal Siniestro	<b>GLIGAR</b> TIERRA-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Velo Arena. <b>Objeto:</b> Incie. Suave. <b>MOVIMIENTO</b> Golpe Aéreo Terremoto Guillotina Daño Secreto <b>TIPO</b> Volador Tierra Normal Normal
<b>MAGNETON</b> ELÉCTRICO-ACERO  <b>Habilidad:</b> Robustez. <b>Objeto:</b> Garra Rápida. <b>MOVIMIENTO</b> Reflejo Rayo Onda Trueno Poder Oculto <b>TIPO</b> Psíquico Eléctrico Eléctrico Normal	<b>FLYGON</b> TIERRA-DRAGÓN  <b>Habilidad:</b> Levitación. <b>Objeto:</b> Periscopio. <b>MOVIMIENTO</b> Terremoto Poder Oculto Llamarada Dragoaliento <b>TIPO</b> Tierra Normal Fuego Dragón	<b>REGISTEEL</b> ACERO  <b>Habilidad:</b> Cuerpo Puro. <b>Objeto:</b> Hier. Blanca. <b>MOVIMIENTO</b> Explosión Fuerza Bruta Poder Pasado Terremoto <b>TIPO</b> Normal Lucha Roca Tierra

## BATALLA 3 ENT. GUAY CIRIL

Usa el ataque Terremoto y Jirachi, Metagross y Raikou se quedarán sin opciones. Para tumbar a Milotic aprovecha que su defensa no es muy grande y usa potentes ataques físicos.

<b>DODRIO</b> NORMAL-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Madrugar. <b>Objeto:</b> Cin. Elegida. <b>MOVIMIENTO</b> Retroceso Pico Taladro Hiperrayo At. Rápido <b>TIPO</b> Normal Volador Normal Normal	<b>MILOTIC</b> AGUA  <b>Habilidad:</b> Escama Esp. <b>Objeto:</b> Cinta Focus. <b>MOVIMIENTO</b> Rayo Confuso Rayo Hielo Surf Recuperación <b>TIPO</b> Fantasma Hielo Agua Normal	<b>METAGROSS</b> ACERO-PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Cuerpo Puro. <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> Puño Meteoro Bola Sombra Terremoto Demolición <b>TIPO</b> Acero Fantasma Tierra Lucha
<b>JIRACHI</b> TIERRA-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Dicha. <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> Paz Mental Psíquico Hidropulso Rayo <b>TIPO</b> Psíquico Psíquico Agua Eléctrico	<b>RAIKOU</b> ELÉCTRICO  <b>Habilidad:</b> Presión. <b>Objeto:</b> Incie. Suave. <b>MOVIMIENTO</b> Rayo Reflejo Triturar Rugido <b>TIPO</b> Eléctrico Psíquico Siniestro Normal	<b>CROBAT</b> VENENO-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Foco Interno. <b>Objeto:</b> Periscopio. <b>MOVIMIENTO</b> Rayo Confuso Bomba Lodo Bola Sombra Golpe Aéreo <b>TIPO</b> Fantasma Veneno Fantasma Volador

## BATALLA 4 PROFESORA TANIA

Usa ataques planta contra Swampert y de hielo contra Sceptile y Salamence. Cuidado con Blaziken y su combo Aguante-Inversión-Baya Aslac, puede destrozarte si le dejas pocos PS.

<b>SWAMPERT</b> AGUA-TIERRA  <b>Habilidad:</b> Torrente. <b>Objeto:</b> Baya Atania. <b>MOVIMIENTO</b> Maldición Terremoto Retroceso Descanso <b>TIPO</b> ¿? Tierra Normal Psíquico	<b>BLAZIKEN</b> FUEGO-LUCHA  <b>Habilidad:</b> Mar Llamas. <b>Objeto:</b> Baya Aslac. <b>MOVIMIENTO</b> Terremoto Llamarada Aguante Inversión <b>TIPO</b> Tierra Fuego Normal Lucha	<b>SCEPTILE</b> PLANTA  <b>Habilidad:</b> Espesura. <b>Objeto:</b> Periscopio. <b>MOVIMIENTO</b> Hoja Aguda Garra Dragón Triturar Poder Oculto <b>TIPO</b> Planta Dragón Siniestro Normal
<b>SALAMENCE</b> DRAGÓN-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Intimidación. <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> Retroceso Golpe Aéreo Terremoto Demolición <b>TIPO</b> Normal Volador Tierra Lucha	<b>GARDEVOIR</b> PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Sincronía. <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> Rayo Psíquico Paz Mental Mismodestino <b>TIPO</b> Eléctrico Psíquico Psíquico Fantasma	<b>MANECTRIC</b> ELÉCTRICO  <b>Habilidad:</b> Elec. Estát. <b>Objeto:</b> Incie. Suave. <b>MOVIMIENTO</b> Onda Trueno Triturar Rayo Poder Oculto <b>TIPO</b> Eléctrico Siniestro Eléctrico Normal



## BATALLA 5 SUPERENT. DOMIN

Ursaring y Machamp son muy poderosos, pero también lentos. Sin embargo, el veloz Ninjask usará Relevo para aumentar su velocidad, así que tu primer objetivo será eliminarle.

**NINJASK** BICHO-VOLADOR

**Habilidad:** Impulso  
**Objeto:** Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Protección	Normal
Relevo	Normal
Viento Plata	Bicho

**URSARING** NORMAL

**Habilidad:** Agallas.  
**Objeto:** Camp. Concha.

MOVIMIENTO	TIPO
Retroceso	Normal
Terremoto	Tierra
Demolición	Lucha
Poder Oculto	Normal

**STARMIE** AGUA-PSÍQUICO

**Habilidad:** Cura Natural.  
**Objeto:** Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Rayo	Eléctrico
Psíquico	Psíquico

**MACHAMP** LUCHA

**Habilidad:** Agallas.  
**Objeto:** Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Avalancha	Roca
Tajo Cruzado	Lucha
Terremoto	Tierra
Hiperrayo	Normal

**GYARADOS** AGUA-VOLADOR

**Habilidad:** Intimidación.  
**Objeto:** Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Dragón	Dragón
Retroceso	Normal
Terremoto	Tierra
Poder Oculto	Normal

**WOBBUFFET** PSÍQUICO

**Habilidad:** Sombratrampa.  
**Objeto:** Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Contador	Lucha
Manto Espejo	Psíquico
Velo Sagrado	Normal
Mismodestino	Fantasma

## BATALLA 6 SUPERENT. RITA

Cuando comience la batalla, Rita sacará a Kyogre para que su habilidad Llovizna mejore sus ataques de agua. Como Trueno nunca falla con lluvia, esta será tu mejor baza para vencer.

**KYOGRE** AGUA

**Habilidad:** Llovizna.  
**Objeto:** Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Surf	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Trueno	Eléctrico
Descanso	Psíquico

**LUDICOLO** AGUA-PLANTA

**Habilidad:** Nado Rápido.  
**Objeto:** Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Hidrobomba	Agua
Gigadrenado	Planta
Drenadoras	Planta

**KINGDRA** AGUA-DRAGON

**Habilidad:** Nado Rápido.  
**Objeto:** Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Hidrobomba	Agua
Dragoaliento	Dragón
Danza Lluvia	Agua

**ELECTRODE** ELÉCTRICO

**Habilidad:** Elec. Estát.  
**Objeto:** Pañuelo Seda.

MOVIMIENTO	TIPO
Trueno	Eléctrico
Explosión	Normal
Danza Lluvia	Agua
Pantalla Luz	Psíquico

**GOREBYSS** AGUA

**Habilidad:** Nado Rápido.  
**Objeto:** Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Hidrobomba	Agua
Psíquico	Psíquico
Poder Oculto	Normal

**REGICE** AGUA

**Habilidad:** Cuerpo Puro.  
**Objeto:** Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Explosión	Normal
Trueno	Eléctrico
Poder Oculto	Normal

## SEMIFINAL SUPERENT. SAUL

Usará a Groudon para que su habilidad Sequía potencie a sus Pokémon planta y fuego. Elimina a Groudon con Rayo Solar y en cuanto lo hagas, usa Danza Lluvia para cambiar el tiempo.

**GROUDON** TIERRA

**Habilidad:** Sequía.  
**Objeto:** Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Poder Pasado	Roca
Retroceso	Normal
Sofoco	Fuego

**SHIFTRY** PLANTA-SINIESTRO

**Habilidad:** Clorofila.  
**Objeto:** Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Explosión	Normal
Rayo Solar	Planta
Bola Sombra	Fantasma
Demolición	Lucha

**VILEPLUME** PLANTA-VENENO

**Habilidad:** Clorofila.  
**Objeto:** Roca del Rey.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Solar	Planta
Poder Oculto	Normal
Somnifero	Planta
Día Soleado	Fuego

**HOONDOOM** SINIESTRO-FUEGO

**Habilidad:** Clorofila.  
**Objeto:** Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Solar	Planta
Sofoco	Fuego
Triturar	Siniestro
Poder Oculto	Normal

**ENTEI** FUEGO

**Habilidad:** Presión.  
**Objeto:** Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Solar	Planta
Llamada	Fuego
Reflejo	Psíquico
Poder Oculto	Normal

**REGIROCK** ROCA

**Habilidad:** Cuerpo Puro.  
**Objeto:** Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Fuerza Bruta	Lucha
Explosión	Normal
Poder Pasado	Roca
Terremoto	Tierra



# Guía de combate Pokémon Colosseum

FINAL

## MITO GERARDO

Latias, Latios y Rayquaza caerán con facilidad si usas Rayo Hielo. Contra el terrible Slaking un Pokémon que sepa Contador puede salvarte la vida. Para doblegar a Kyogre usa Trueno.

<b>KYOGRE</b> AGUA  <b>Habilidad:</b> Llovizna. <b>Objeto:</b> Baya Atania. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Surf Agua Rayo Hielo Hielo Trueno Eléctrico Descanso Psíquico	<b>SLAKING</b> NORMAL  <b>Habilidad:</b> Ausente. <b>Objeto:</b> Cint. Elegida. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Hiperrayo Normal Terremoto Tierra Bola Sombra Fantasma	<b>LATIAS</b> DRAGÓN-PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Levitación. <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Paz Mental Psíquico Rayo Hielo Hielo Garra Dragón Dragón Psíquico Psíquico
<b>LATIOS</b> DRAGÓN-PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Levitación. <b>Objeto:</b> Rocío Bondad. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Surf Agua Trueno Eléctrico Garra Dragón Dragón Psíquico Psíquico	<b>HERACROSS</b> BICHO-LUCHA  <b>Habilidad:</b> Enjambre. <b>Objeto:</b> Baya Aslac. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Megacuerno Bicho Terremoto Tierra Aguante Normal Inversión Lucha	<b>RAYQUAZA</b> DRAGÓN-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Bucle Aire. <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Golpe Aéreo Volador Vel. Extrema Normal Terremoto Tierra Danza Dragón Dragón

## COLISEO AURA (MUY DIFÍCIL)

NIVEL 100: C. DOBLE

POKÉVALES: 5000

### CONSEJOS DE BATALLA

Aquí los entrenadores son auténticos expertos en todo tipo de combos y además, suelen ser muy rápidos en desplegarlas. El truco está en que las estudies bien y procures montar una estrategia que evite que las pongan en práctica. Fíjate en la cantidad de Pokémon dragón y voladores que hay en este coliseo, así que no olvides que necesitarás potentes ataques de hielo.



#### TIPOS DE POKÉMON A LOS QUE TE ENFRENTARÁS

Normal	6	Lucha	2	Roca	4
Fuego	1	Veneno	1	Fantasma	3
Agua	8	Tierra	5	Dragón	10
Eléctrico	3	Volador	10	Siniestro	4
Planta	5	Psíquico	8	Acero	5
Hielo	2	Bicho	5		

### Tipos de ataques o Pokémon recomendados



★ **HIELO:** El Coliseo de Aura está hasta arriba de dragones voladores. Como ya sabrás, no hay nada mejor para hacerles morder el polvo que un potente ataque de hielo.



★ **TIERRA:** Búscate un buen Pokémon de tipo tierra con el ataque Terremoto porque te será muy útil para enfrentarte (y vencer) a los Pokémon de tipo acero de este coliseo.



★ **VOLADOR:** Como los rivales usan muchas veces Pokémon que conocen Terremoto, nada mejor para evitarlo que usar un Pokémon volador. Que ya sabes que a estos no les afecta en absoluto.



★ **FANTASMA:** Los Pokémon fantasma serán una buena baza contra los Pokémon de tipo psíquico. Y si saben Mismodestino pueden ayudarte a vencer a algún legendario.



★ **ACERO:** Ya sabes que la resistencia de los Pokémon de acero es útil en las batallas que se ponen más cuesta arriba. Eso sí, no los hagas combatir si el rival usa Terremoto.



## BATALLA 1 NINO BIEN JUANJO

Tienes que tener cuidado con el Terremoto de Swampert y para eso una de las opciones es sacar a combatir a dos Pokémon que sepan Levitación, Protección o que sean voladores.

**SKARMORY** ACERO-VOLADOR



Habilidad: Vista Lince.  
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Púas	Tierra
Tóxico	Veneno
Pico Taladro	Volador
Rugido	Normal

**SWAMPERT** AGUA-TIERRA



Habilidad: Torrente.  
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Terremoto	Tierra
Agua Lodosa	Agua
Rayo Hielo	Hielo
Rugido	Normal

**SABLEYE** SINIESTRO-FANTASMA



Habilidad: Vista Lince.  
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Tóxico	Veneno
Bola Sombra	Fantasma
Recuperación	Normal

**SHUCKLE** BICHO-ROCA



Habilidad: Robustez.  
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Tóxico	Veneno
Atracción	Normal
Velo Sagrado	Normal
Descanso	Psíquico

**REGICE** HIELO



Habilidad: Cuerpo Puro.  
Objeto: Cinta Focus.

MOVIMIENTO	TIPO
Viento Hielo	Hielo
Rayo Hielo	Hielo
Rayo	Eléctrico
Protección	Normal

**UMBREON** SINIESTRO



Habilidad: Sincronía.  
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Confuso	Fantasma
Tóxico	Veneno
Finta	Siniestro
Luz Lunar	Normal

## BATALLA 2 SUPERENT. DAN

Dan suele hacer que sus Pokémon de agua o voladores formen pareja con Rhydon. Así su habilidad Pararrayos los protege de los ataques eléctricos. Elimina a Rhydon y vencerás.

**SUICUNE** AGUA



Habilidad: Presión.  
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Hidrobomba	Agua
Paz Mental	Psíquico
Descanso	Psíquico

**RHYDON** TIERRA-ROCA



Habilidad: Pararrayos.  
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Megacuerno	Bicho
Terremoto	Tierra
Pedrada	Roca
Protección	Normal

**SWELLOW** NORMAL-VOLADOR



Habilidad: Agallas.  
Objeto: Cin. Elegida.

MOVIMIENTO	TIPO
Retroceso	Normal
Golpe Aéreo	Volador
Hiperrayo	Normal
At. Rápido	Normal

**LATIOS** DRAGÓN-PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.  
Objeto: Rocío Bondad.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Rayo	Eléctrico
Garra Dragón	Dragón
Rayo Hielo	Hielo

**METAGROSS** ACERO-PSÍQUICO



Habilidad: Cuerpo Puro.  
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Puño Meteor	Acero
Terremoto	Tierra
Bola Sombra	Fantasma
Protección	Normal

**WALREIN** HIELO-AGUA



Habilidad: Sebo.  
Objeto: Restos.

MOVIMIENTO	TIPO
Rayo Hielo	Hielo
Cascada	Agua
Frio Polar	Hielo
Protección	Normal

## BATALLA 3 TRABAJADOR BUED

Con al ataque Terremoto eliminarás a Jirachi y con Rayo Hielo a Latias. Sin embargo, debes centrarte en Linoone y evitar que despliegue su combo Tambor-Descanso-Baya Atania.

**MILTANK** NORMAL



Habilidad: Sebo.  
Objeto: Polvo Brillo.

MOVIMIENTO	TIPO
Más Psique	Normal
Terremoto	Tierra
Bola Sombra	Fantasma
Retroceso	Normal

**LINOONE** NORMAL



Habilidad: Recogida.  
Objeto: Baya Atania.

MOVIMIENTO	TIPO
Tambor	Normal
Bola Sombra	Fantasma
Retroceso	Normal
Descanso	Psíquico

**LATIAS** DRAGÓN-PSÍQUICO



Habilidad: Levitación.  
Objeto: Incie. Suave.

MOVIMIENTO	TIPO
Refuerzo	Normal
Reflejo	Psíquico
Pantalla Luz	Psíquico
Psíquico	Psíquico

**CROBAT** VENENO-VOLADOR



Habilidad: Foco Interno.  
Objeto: Periscopio.

MOVIMIENTO	TIPO
Bola Sombra	Fantasma
Golpe Aéreo	Volador
Bomba Lodo	Veneno
Rayo Confuso	Fantasma

**SHEDINJA** BICHO-FANTASMA



Habilidad: Superguarda.  
Objeto: Baya Ziuela.

MOVIMIENTO	TIPO
Danza Espada	Normal
Viento Plata	Bicho
Bola Sombra	Fantasma
Protección	Normal

**JIRACHI** ACERO-PSÍQUICO



Habilidad: Dicha.  
Objeto: Garra Rápida.

MOVIMIENTO	TIPO
Psíquico	Psíquico
Trueno	Eléctrico
Hidropulso	Agua
Protección	Normal







# Guía de combate Pokémon Colosseum

## BATALLA 4

### ENT. GUAY FREDO

Nada mejor para eliminar a los dragones de Fredo que utilizar el Rayo Hielo. Sin embargo, Dusclops evitará que uses ese ataque usando Cerca. Tendrás que eliminarle en primer lugar.

<b>DUSCLOPS</b> FANTASMA  <b>Habilidad:</b> Presión. <b>Objeto:</b> Baya Atania. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Cerca Psíquico Protección Normal Rayo Hielo Hielo Terremoto Tierra	<b>FLYGON</b> TIERRA-DRAGÓN  <b>Habilidad:</b> Levitación. <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Llamarada Fuego Terremoto Tierra Triturar Siniestro Garra Dragón Dragón	<b>RAYQUAZA</b> DRAGÓN-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Bucle Aire. <b>Objeto:</b> Periscopio. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Rayo Eléctrico Rayo Hielo Hielo Protección Normal Garra Dragón Tierra Dragón Dragón
<b>SALAMENCE</b> DRAGÓN-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Intimidación. <b>Objeto:</b> Incie. Suave. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Terremoto Tierra Golpe Aéreo Volador Doble Filo Normal Demolición Lucha	<b>MAGNETON</b> ELÉCTRICO-ACERO  <b>Habilidad:</b> Robustez. <b>Objeto:</b> Garra Rápida. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Rayo Eléctrico Onda Trueno Eléctrico Reflejo Psíquico Poder Oculto Normal	<b>ALTARIA</b> DRAGÓN-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Cura Natural. <b>Objeto:</b> Roca del Rey. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Lanzallamas Fuego Ataque Aéreo Volador Terremoto Tierra Garra Dragón Dragón

## BATALLA 5

### MOTORISTA ILDA

Ilda usa Danza Lluvia para a continuación atacarte con Trueno o movimientos de agua. Para estropear su estrategia acaba con sus Pokémon de agua e intenta que el tiempo cambie.

<b>HARIYAMA</b> LUCHA  <b>Habilidad:</b> Sebo. <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Refuerzo Normal Demolición Lucha Sorpresa Normal Protección Normal	<b>KINGDRA</b> DRAGÓN-AGUA  <b>Habilidad:</b> Nado Rápido. <b>Objeto:</b> Roca del Rey. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Danza Lluvia Agua Hidrobomba Agua Rayo Hielo Hielo Dragoaliento Dragón	<b>RAIKOU</b> ELÉCTRICO  <b>Habilidad:</b> Presión. <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Trueno Eléctrico Triturar Siniestro Poder Oculto Normal Protección Normal
<b>SCEPTILE</b> PLANTA  <b>Habilidad:</b> Espesura. <b>Objeto:</b> Cinta Focus. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Garra Dragón Dragón Hoja Aguda Planta Triturar Siniestro Detección Lucha	<b>STARMIE</b> AGUA PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Cura Natural. <b>Objeto:</b> Periscopio. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Trueno Eléctrico Rayo Hielo Hielo Protección Normal Hidrobomba Agua	<b>GYARADOS</b> AGUA-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Intimidación. <b>Objeto:</b> Baya Ziuela. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Terremoto Tierra Retraceso Normal Danza Dragón Dragón Poder Oculto Normal

## BATALLA 6

### SUPERENTREN. ZACARÍAS

La estrategia de Zacarías es sacar a Ninjask y Scizor para mejorar sus características y luego usar Relevo para copiarlas a otro Pokémon. No dejes que lo hagan o sufrirás.

<b>NINJASK</b> BICHO-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Impulso. <b>Objeto:</b> Baya Ziuela. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Danza Espada Normal Golpe Aéreo Volador Relevo Normal Protección Normal	<b>TOGETIC</b> NORMAL-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Dicha. <b>Objeto:</b> Incie. Suave. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Señuelo Normal Pantalla Luz Psíquico Reflejo Psíquico Otra Vez Normal	<b>FERALIGART</b> AGUA  <b>Habilidad:</b> Torrente. <b>Objeto:</b> Periscopio. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Demolición Lucha Cuchillada Normal Triturar Siniestro Hidrobomba Agua
<b>HERACROSS</b> BICHO-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Enjambre. <b>Objeto:</b> Baya Asíac. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Megacuerno Bicho Terremoto Tierra Aguante Normal Inversión Lucha	<b>URSARING</b> NORMAL  <b>Habilidad:</b> Agallas. <b>Objeto:</b> Baya Atania. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Retraceso Normal Golpe Aéreo Volador Demolición Lucha Descanso Psíquico	<b>SCIZOR</b> BICHO-ACERO  <b>Habilidad:</b> Enjambre. <b>Objeto:</b> Cinta Focus. <b>MOVIMIENTO</b> TIPO Danza Espada Normal Relevo Normal Golpe Aéreo Volador Viento Plata Bicho



## SEMIFINAL ENTRE. GUAY FREDO

Ganarás a Lino si, en cuanto veas a Regirock, lo eliminas o cambias el tiempo con Danza Lluvia. Si no lo haces, usará Día Soleado haciendo muy peligrosos a Shiftry y Houndoom.

<b>REGIROCK</b> ROCA  <b>Habilidad:</b> Cuerpo Puro. <b>Objeto:</b> Pañuelo Seda. <b>MOVIMIENTO</b> Explosión Día Soleado Poder Pasado Protección <b>TIPO</b> Normal Fuego Roca Normal	<b>SHIFTRY</b> PLANTA-SINIESTRO  <b>Habilidad:</b> Clorofila. <b>Objeto:</b> Baya Ziuela. <b>MOVIMIENTO</b> Explosión Sorpresa Rayo Solar Bola Sombra <b>TIPO</b> Normal Normal Planta Fantasma	<b>GOLEM</b> ROCA-TIERRA  <b>Habilidad:</b> Cabeza Roca. <b>Objeto:</b> Garra Rápida. <b>MOVIMIENTO</b> Explosión Protección Pedrada Terremoto <b>TIPO</b> Normal Normal Roca Tierra
<b>ELECTRODE</b> ELÉCTRICO  <b>Habilidad:</b> Insonorizar. <b>Objeto:</b> Cin. Elegida. <b>MOVIMIENTO</b> Explosión Rayo <b>TIPO</b> Normal Eléctrico	<b>HOUNDOOM</b> SINIESTRO-FUEGO  <b>Habilidad:</b> Absor. Fuego. <b>Objeto:</b> Hier. Blanca. <b>MOVIMIENTO</b> Sofoco Rayo Solar Triturar Protección <b>TIPO</b> Fuego Planta Siniestro Normal	<b>ALAKAZAM</b> PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Foco Interno. <b>Objeto:</b> Incie. Suave. <b>MOVIMIENTO</b> Psíquico Puño Fuego Protección Puño Hielo <b>TIPO</b> Psíquico Fuego Normal Hielo

## FINAL MITO SANTI

Este es el equipo más poderoso al que te has enfrentado, pero si has llegado hasta aquí, seguro que ya eres todo un experto. En este combate los ataques de hielo y eléctricos serán vitales.

<b>LATIAS</b> DRAGÓN-PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Levitación. <b>Objeto:</b> Restos. <b>MOVIMIENTO</b> Paz Mental Rayo Hielo Bola Neblina Garra Dragón <b>TIPO</b> Psíquico Hielo Psíquico Dragón	<b>LATIOS</b> DRAGÓN-PSÍQUICO  <b>Habilidad:</b> Levitación. <b>Objeto:</b> Rocío Bondad. <b>MOVIMIENTO</b> Psíquico Garra Dragón Trueno Rayo Solar <b>TIPO</b> Psíquico Dragón Eléctrico Planta	<b>KYOGRE</b> AGUA  <b>Habilidad:</b> Llovizna. <b>Objeto:</b> Polvo Brillo. <b>MOVIMIENTO</b> Salpicar Rayo Hielo Trueno Protección <b>TIPO</b> Agua Hielo Eléctrico Normal
<b>SALAMENCE</b> DRAGÓN-VOLADOR  <b>Habilidad:</b> Intimidación. <b>Objeto:</b> Periscopio. <b>MOVIMIENTO</b> Llamarada Garra Dragón Hidrobomba Triturar <b>TIPO</b> Fuego Dragón Agua Siniestro	<b>GROUDON</b> TIERRA  <b>Habilidad:</b> Sequía. <b>Objeto:</b> Incie. Suave. <b>MOVIMIENTO</b> Terremoto Poder Pasado Sofoco Protección <b>TIPO</b> Tierra Roca Fuego Normal	<b>SLAKING</b> NORMAL  <b>Habilidad:</b> Ausente. <b>Objeto:</b> Cin. Elegida. <b>MOVIMIENTO</b> Hiperrayo Terremoto Bola Sombra <b>TIPO</b> Normal Tierra Fantasma

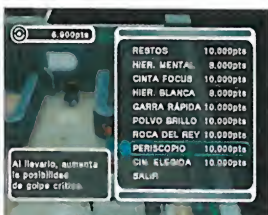
Otro truco del mes:  
**OBJETOS DE COMBATE**

## Equipar correctamente a tus Pokémon puede ayudarles a ganar muchas batallas

Si tienes la habilidad de elegir el objeto adecuado para un Pokémon y se lo equipas, puede que cambies el curso de una batalla. Aquí tienes los que más nos gustan y dónde conseguirlos.



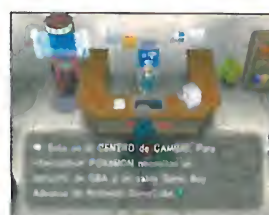
La Garra Rápida permite que tu Pokémon ataque el primero. La encuentras en Villa Ágata.



Con Periscopio los ataques pueden convertirse en golpe crítico. Lo obtienes con Pokévales.



Entre los mejores ataques está Terremoto, y con Arena Fina lo potenciarás. Lo lleva Piloswine.



Con Restos, tu Pokémon recupera PS. La única forma de tener este objeto es traértelo de Hoenn.





## Pekestrella



**Aarón Benítez Barón (Alicante). 4 años**  
Nuestro Pekestrella, aunque jovencito, tiene buena imaginación y sabe de Pokémon. ¡A qué dos ha elegido para enfrentarlos! Esto promete. Ah, y también anda por ahí volando Jirachi. Jimmy: -¿Pero no era yo? Mari: -¿Acaso eres un Pokémon?. Jimmy: -¿Jimmy? ¿Jim? ¿y?

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.



## ¡Participa y Gana!



**Todos los meses regalamos una estupendísima camiseta Pokémon a los participantes de la Zona Pokémon (también estupendísima).**

## Busca las diferencias



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los Rattatas (y si no las encuentras, cámbiale las pilas a las gafas).



Maria Jesús Aicaydo (Alicante)



## PokéArtista



¡UN  
«POKÉMON  
CHANNEL» DE  
REGALO  
PARA LA  
POKÉ  
ARTISTA!



Lola López Cuevas (Alicante)

Otra vez Loli nos sorprende con una de sus cariñosas entrenadoras. Jimmy: -¿Es la del dibujo? ¡GUAPA! Mari: -No es, burro. Jimmy: -Ah, pues por eso tiene a "es la coz", claro.

## LLAMADAS (¡Güeejei!)

### Clubes

¡Hola a todos! Estoy reclutando personas para hacer un buen club de pokefans: "pokeclub del mister". De momento ya llevamos 68 y 8 meses, por tanto, si quisierais entrar en el club, incluir en la carta vuestro equipo Pokémon con los siguientes datos: defensa, ataque, def. especial, atq. especial, velocidad, PS, objetos que llevan nivel, ataques y el daño que quita cada uno. Enviadlo, junto con vuestros datos personales, a: Roger Estatué Castillo Av Terra Nostra, 48, C.P. 08110 Montcada i Reixac (BARCELONA)

### Más clubes

¡Hola a todos aquellos fans Pokémon! Me gustaria que os uniérais a mi club: "Club Groudon". Enviar vuestros datos personales junto con una foto y un dibujo de vuestro Pokémon favorito a: C/ Manuel de Falla, 68, 2°C C.P. 35013 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

## Soluciones pasatiempos



Diferencias Rattata



# CHATEA CON TU GAMEBOY ADVANCE Y MANTÉN A SALVO TUS SECRETOS



## POKÉMON



POKÉMON ROJO FUEGO Y POKÉMON VERDE HOJA HACEN REALIDAD EL CHAT SIN CABLES.

Ahora, jugar con Pokémon es otro mundo. Porque con el nuevo adaptador inalámbrico que viene de regalo en Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja, por primera vez podrás intercambiar mensajes secretos con tus amigos. Chatea sobre los planes de conquista de la región de Kanto: siete islas a descubrir y más de cien Pokémon que capturar... Y utiliza tu imaginación, las posibilidades son infinitas.

Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja  
Sólo para Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP.



<http://pokemon.nintendo.es>